NINTENDO GAMECUBE ◆ GAME BOY ADVANCE

06/02 Ausgabe 61 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75
Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

SUPER SMASH BROS.

TEST & KOMPLETTLÖSUNG: Alles über den ersten GameCube-Millionen-Seller!

R PERFEKTE EINKAUFSFÜHRER
BER 100 SPIELE
UF EINEN BLICK
GameCube-Spiele bewertet, Termine u. v. m.

GAMECUBE

TIPPS: Kabel für die optimale Bildqualität
NEWS: Nintendos E3-Weltpremieren enthüllt – Wario World, Mario Party 4, Zelda & Co.

4 194373 903306 06

5 Jahre N-ZONE Jubiläumsausgabe

JUBILÄUMSAUSGABE
5 JAHRE N-ZONE!
FEIERT MIT! Gewinnt geniale Preise und blickt mit uns auf die ersten fünf Jahre zurück.

HEISSE SPIELE FÜR DEN SOMMER
DRAGON BALL Z & MARIO
Portabler Spielespaß: Son-Goku erobert GBA und GBC
GameCube-Nachschub: Mario Sunshine, Pikmin, Turok u. a.

EDITORIAL

Donnerwetter! GAMECUBE für 199 Euro mit Bombenstart!

RAUS AUS DEM KINDERZIMMER, REIN INS WOHNZIMMER!

Mit coolen TV-Spots im Abendprogramm der größten Sender, einer ungewöhnlichen Cube-Club-Tour durch die angesagtesten Dance-Clubs Deutschlands und frechem Marketing schaffte Nintendo das Kunststück, innerhalb von wenigen Wochen sein Image von Grund auf zu erneuern. Der japanische Spielegigant gilt nun plötzlich auch in Zielgruppen als hip und angesagt, die Nintendo noch vor kurzem eher als konservative Spielzeugfirma und nicht als Produzent der ultimativen Spielemaschine sahen. Funktionieren konnte eine derartige Image-Korrektur natürlich nur deswegen, weil mit Titeln wie *Star Wars*, *Wave Race*, *Pikmin*, *Luigi's Mansion* oder *Resident Evil* (im Sommer) ein erstklassiges und abwechslungsreiches Spiele-Portfolio für alle Altersgruppen geboten wird, an dem auch Pokémon-Hasser Gefallen finden dürften.

NINTENDO ZU ALLEM ENTSCHLOSSEN

Wie entschlossen Nintendo im Wettstreit mit Sony und Microsoft ist, wurde spätestens am 22. April klar. Kurz nachdem Microsoft mit einer massiven Preissenkung von 479 auf 299 Euro auf die enttäuschenden Xbox-Abverkäufe reagierte, zog Nintendo völlig unerwartet nach und senkte den Preis des GameCube schon vor dem Launch von 249 auf 199 Euro. Ein feiner Zug, der nicht nur den potenziellen Käufern gefiel, sondern auch so manchen Experten verblüffte. Das Resultat war ein genialer Start für den Cube. Während von der Xbox am ersten Wochenende nur rund 10.000 Exemplare abgesetzt wurden, verkaufte sich der Spielewürfel im gleichen Zeitraum bereits über 50.000 Stück mal! Bis Ende März sollen es 700.000 Stück sein ...

FÜNF JAHRE N-ZONE!

N-ZONE feiert mit dieser Ausgabe fünfjähriges Jubiläum und ist mit mittlerweile 61 Ausgaben offiziell Deutschlands dienstältestes Nintendo-Magazin. Dafür wollen wir uns bei euch natürlich bedanken – und zwar in Form eines Mega-Gewinnspiels, bei dem ihr viele schicke Preise gewinnen könnt! Viel Spaß!

Euer Hans Ippisch
REDAKTIONSDIREKTOR

2002 Mit lediglich einem festen Redakteur und einem kleinen Layout-Team startete die N-ZONE im April 1997. Seitdem hat sich einiges getan: Heute erfreuen sich die verbliebenen Gründungsmitglieder Alexandra Böhm und Hans Ippisch der wertvollen Unterstützung zahlreicher Redakteure und Grafik-Designer.

Vorne (von links nach rechts):
Fabian Sluga (Redaktion)
Alexandra Böhm (Layout)

Stehend (von links nach rechts):
Jens Quentin (Redaktion)
Hans Ippisch (Redaktion)
Christian Harnoth (Layout)
Ahmet Iscitürk (Redaktion)
Jean-Reiner Jung (Redaktion)
Lars Kromat (Layout)

INHALT 06/2002

NEWS

6 Allgemeine News
66 Import-News

REPORTAGE

10 Der GameCube-Start in Europa
14 Bildstörung
16 5 Jahre N-ZONE!

GEWINNSPIEL

18 Jubiläums-Gewinnspiel

RUBRIKEN

42 Charts
74 Hardware & Zubehör
96 Impressum
96 Inserentenverzeichnis
80 Kleinanzeigen
76 Leserbriefe
97 Neulich in der Redaktion
38 Spielelexikon
98 Vorschau
95 Zeugnis

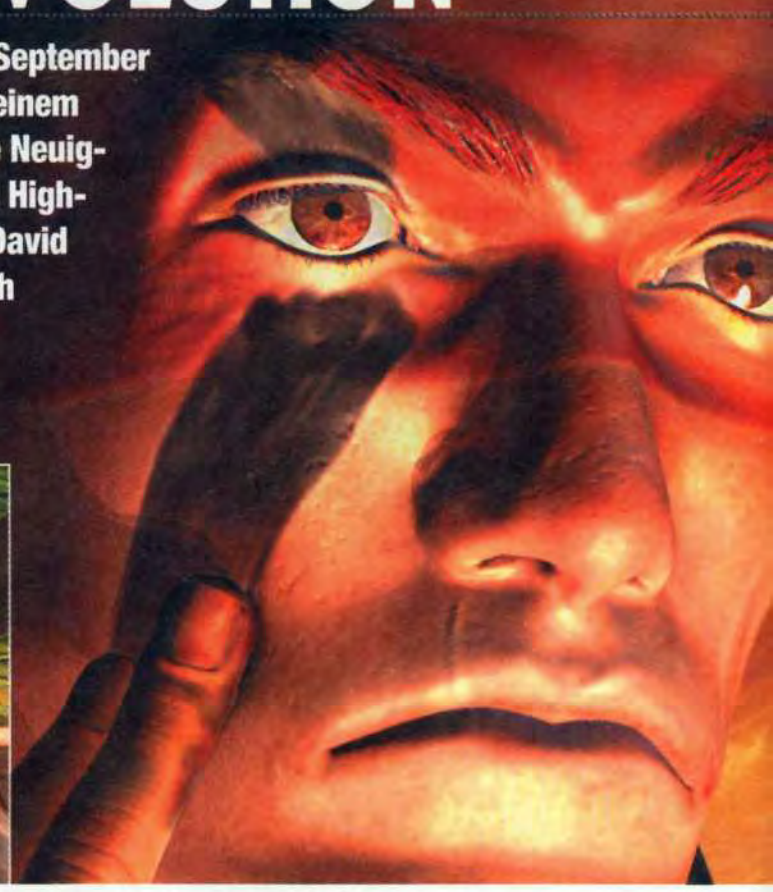
SPIELEREGISTER

18 Wheeler American Pro Trucker 60
Advance GT 2 73
Blade 2 9
BloodRayne....30
Dark Summit 54
Dragon Ball Z: Legacy of Goku 34
Dragon Ball Z: Legendäre Superkämpfer 36
Gauntlet: Dark Legacy....72
Go Go Beckham: Adventure on Soccer Island 7
Jeremy McGrath Supercross World 61
Legends of Wrestling 58
Maniac Racers 62
Mario Sunshine....23
Mat Hoffman's Pro BMX 2 9
Minority Report....7
NBA 2K2 68
NBA Courtside 2002 50
NBA Street 82
Pikmin 24
Probotector....67
Rune....70
Sega Soccer Slam....83
Sheep....64
Smuggler's Run: Warzones 8
Spider-Man: The Movie 28
Spy Hunter 64
Street Hoops 7
Super Ghouls'n Ghosts R....67
Super Monkey Ball 2....66
Super Smash Bros. Melee....44
Tennis Davis Cup 64
TimeSplitters 2 31
Top Gun: Combat Zones 9
Total Soccer Manager 64
Turok Evolution 20
Wave Race: Blue Storm....85
WWF Wrestlemania X8 26
X-Men: Next Dimension 8
Zoids VS 67

ANGESPIELT

20 TUROK EVOLUTION

Um euch die Wartezeit bis September zu versüßen, haben wir in einem umfangreichen Bericht alle Neuigkeiten zu dem kommenden Highlight zusammengetragen. David Dienstbier höchstpersönlich hat den Titel im Rahmen eines Acclaim-Events in München vorgestellt.



ANGESPIELT

26 WWF WRESTLEMANIA X8

Lange haben Fans gehofft, nun wird der Traum bald Wirklichkeit! Die WWF-Hünen setzen ihren Siegeszug auch auf dem GameCube fort. Welche Superstars und Spielmodi euch in der GameCube-Version erwarten, verraten wir euch in unserem Bericht auf Seite 26.

REPORTAGE
14

BILDSTÖRUNG

Ihr habt euch voller Vorfreude den GameCube gekauft und wollt nun wissen, welches Kabel für euren Fernseher am besten geeignet ist? Kein Problem! In unserer Reportage auf Seite 14 stellen wir euch alle Anschlussmöglichkeiten vor und gehen darüber hinaus ausführlich auf die PAL-Anpassung und den 60-Hertz-Modus ein.

TEST
44
LÖSUNG
86

SUPER SMASH BROS. MELEE

In unserem Riesentest auf satten 6 Seiten verraten wir euch, ob auch die PAL-Version des Nintendo-Prüglers den vielen Vorschusslorbeeren gerecht wird. Wer darüber hinaus Hilfestellung beim Freispielen der zahlreichen Charaktere und Levels benötigt, sollte einen Blick in unsere Komplettlösung auf Seite 86 werfen, die keine Fragen offen lässt.

TEST
54

DARK SUMMIT

Ein Trendsport-Game mit Anleihen aus dem Rollenspielbereich? Geht das denn? Es geht, wie THQ mit Dark Summit unter Beweis stellt. Durch die Hintergrundgeschichte wird der etwas andere Titel auch für Spieler interessant, die dem Genre bislang noch nicht so viel abgewinnen konnten.

ANGESPIELT

GAMECUBE

30 **BloodRayne**
Wer braucht schon Lara Croft?

24 **Pikmin**
Neues aus dem Vorgarten

28 **Spider-Man: The Movie**
Ein Superheld in Bestform

23 **Super Mario Sunshine**
Endlich neue Infos und Bilder!

31 **TimeSplitters 2**
Erste Bilder der Ballerei

20 **Turok Evolution**
Neues vom Dinojäger

26 **WWF Wrestlemania X8**
WWF goes GameCube!

GAME BOY ADVANCE

34 **Dragon Ball Z: Legacy of Goku**
Son-Goku stürmt den GBA!

GAME BOY COLOR

36 **Dragon Ball Z**
Eines der letzten GBC-Highlights

TEST

GAMECUBE

58 **18 Wheeler American Pro Trucker**
54 **Dark Summit**
50 **NBA Courtside 2002**
44 **Super Smash Bros. Melee**

GAME BOY ADVANCE

62 **Maniac Racers**
64 **Sheep**
64 **Spy Hunter**
64 **Tennis Davis Cup**
64 **Total Soccer Manager**

KOMPLETTLÖSUNG

86 **Super Smash Bros. Melee**

CHEATS & CODES

GAMECUBE

85 **Gauntlet: Dark Legacy**
83 **NBA 2K2**
82 **NBA Street**
83 **Sega Soccer Slam**
84 **Super Smash Bros. Melee**
85 **Wave Race: Blue Storm**

NEWS

N-ZONE TOPS & FLOPS

TOPS

1. PREISHIT!
Der GameCube verkauft sich für 199 Euro blendend!

2. E3-FIEBER
Die Redaktion fiebert kollektiv den GameCube-Highlights entgegen.

3. HÖRGENUSS I
Eternal Darkness unterstützt Dolby Pro Logic II.

4. HÖRGENUSS II
Ahmet leiht Charakteren aus *Turok Evolution* seine Stimme.

5. PRÜGELORGIE
Im Mehrspielermodus vermöbeln sich die Redakteure bei *Super Smash Bros. Melee*.

FLOPS

1. VERSCHIEBUNG
Metroid Prime verschiebt sich leider!

2. ENTSETZEN
Ein Amokläufer bringt ein Hobby in Verruf.

3. FEHLSTART
Jeremy McGrath Supercross World noch nicht testbar

4. GRUPPE FEHLANZEIGE
Leider kann nicht die gesamte Redaktionscrew mit auf die „Erlebnisreise E3".

5. WO IST TONY?
Trotz offizieller Ankündigung gibt es noch keine Bilder zu *Tony Hawk's Pro Skater 4*.

Nintendo dreht auf!

E3-NEWS **Nintendos imposantes Line-up enthüllt!**

Anfang Mai tauchten erstmals Fotos eines amerikanischen Werbeplakats von Nintendo auf, auf dem neben bereits bekannten Spielen zahlreiche neue Projekte für den GameCube angekündigt wurden. Wir haben für euch die wichtigsten brandneuen GameCube-Titel aufgelistet:

1080°: White Storm • Mario Party 4 • Animal Crossing • Wario World • Dave Mirra Freestyle BMX 3 • Star Wars: The Clone Wars • Crash Bandicoot: The Wrath Of Cortex • Rayman Arena • Star Wars: Bounty Hunter • NBA Ballers • Freaky Flyers • Gladius • X-Men Next Dimension

Besonders die Nintendo-Titel *1080°: White Storm*, *Mario Party 4* und *Wario World* dürften auf der E3 für Furore sorgen. Auf dem US-Werbeplakat kann man beispielsweise schon ein Bild von dem *Mario Party*-Mehrspielermodus erkennen. Hier dürfte genau wie bei den N64-Vorgängern Spielspaß garantiert sein. Mit *Star Wars: The Clone Wars* und dem Ego-Shooter *Star Wars: Bounty Hunter* können Sternenkrieg-Fans ebenfalls in eine rosige GameCube-Zukunft blicken. Wir hoffen, euch nach der E3 in Los Angeles umfassend über die bislang geheimen Projekte informieren zu können. **(jq)**

SUPER MARIO SUNSHINE
Einer der wenigen E3-Titel von Nintendo, zu dem es schon gute Bilder gibt.

Minority Report

ACTION-ADVENTURE Verbrechensbekämpfung mal anders!

Am 3. Oktober läuft in Deutschland der mit Spannung erwartete Science-Fiction-Thriller von Steven Spielberg in den Lichtspielhäusern an. Die männliche Hauptrolle spielt Hollywood-Superstar Tom Cruise. Wie zu jedem großen Blockbuster in letzter Zeit lässt auch bei diesem Streifen ein entsprechendes Spiel nicht lange auf sich warten. Ihr schlüpft in die Rolle des Super-Bullen John Anderton, dessen Spezialeinheit Verbrechen vorhersieht und vor (!) der Tat bekämpft. Dumm nur, dass eines schönen Tages Anderton selbst eines zukünftigen Verbrechens bezichtigt wird. Die Aufklärung dieses verzwickten Falles führt den Polizisten auf die Spur einer groß angelegten Verschwörung. Das Spiel verbindet typische Rätselelemente eines Action-Adventures mit gekonnt in Szene gesetzten Prügeleinlagen. Zum Glück kann man neben den Waffen auch auf die zahlreichen futuristischen Gegenstände aus dem Film zurückgreifen, um den fiesen Verschwörern das Handwerk zu legen. Die GBA-Version des SciFi-Thrillers wird von Torus Games entwickelt, während Treyarch an einer ebenfalls geplanten GameCube-Version tüftelt. **(jq)**

Hersteller: Activision
Internet: www.activision.com
Termin: 3. Quartal (USA)

PECH! Wenn man im übelsten Slum eine Reifenpanne hat, kann das schnell unangenehm werden.

Street Hoops

BASKETBALL White men can't jump!

OFFENSIV-FOUL? Auf dem Freiplatz geht es wie gewohnt nicht gerade zimperlich zur Sache.

Seit den glorreichen Tagen von *NBA Jam* hat sich in Sachen Streetball einiges getan. Vor allem grafisch bieten Titel wie *NBA Street* inzwischen ein beeindruckendes Sportspektakel und auch in Sachen Gameplay wurden die Spiele kräftig auspoliert. Mit *Street Hoops* von Activision betritt nun ein weiterer Herausforderer den virtuellen Freiplatz im Kampf um die Gunst der Basketball-Fans. Ihr könnt dabei eure Dribblingkünste in einem Turnier testen. Natürlich wird nur auf den bekanntesten Hinterhöfen der USA gedunkt. Zwar werden diesmal keine NBA-Athleten auf Punktejagd gehen, dafür darf man mit den Ballkünstlern aus den inzwischen schon fast legendären Nike-Werbespots Körbe verteilen. Witzige Features wie die Möglichkeit, das gegnerische Team durch neu erworbene Goldketten zu beeindrucken, sorgen bei dem Spiel aus der Entwicklerschmiede Black Ops Entertainment für Fun auf dem Court. **(jq)**

Hersteller: Activision
Internet: www.activision.com
Termin: 13. August (USA)

Go Go Beckham: Adventure on Soccer Island

JUMP & RUN Der Frauenschwarm im Taschenformat

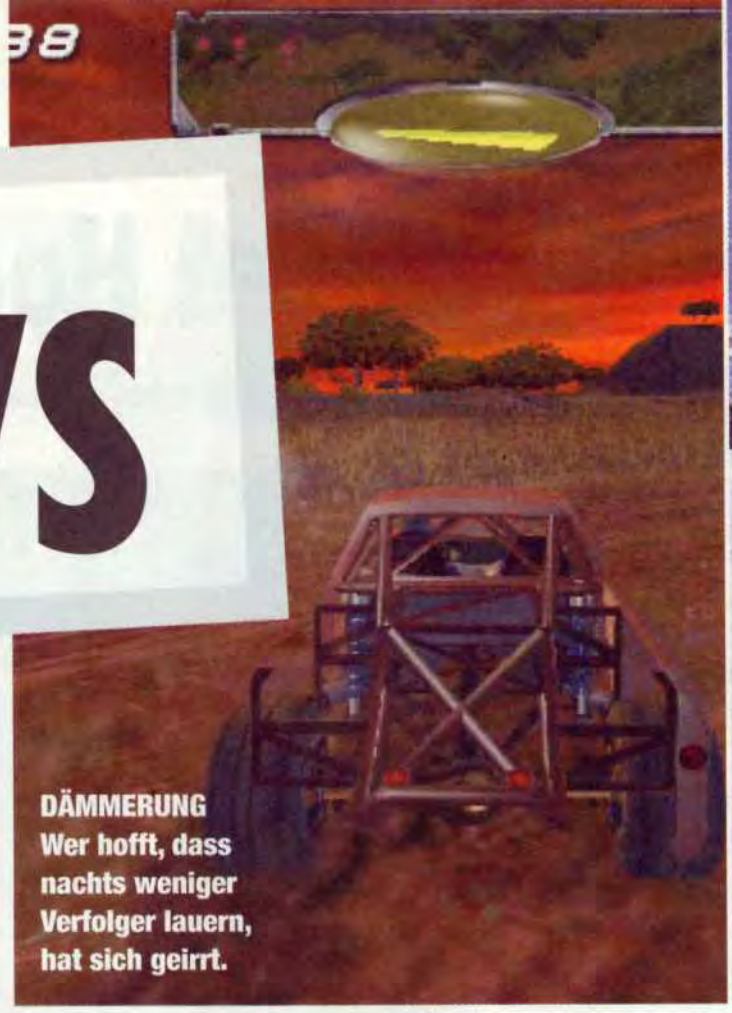
Während sich der Fußball-Beau aufgrund einer schweren Verletzung im Moment von seiner Frau Victoria pflegen lassen muss und frühestens in der WM-Endrunde für England kicken kann, fungiert er als Pate für ein neues GBA-Spiel. Kleine Kuriosität am Rande: Das Spiel um den Star von Manchester United wird von Rage Software vertrieben, das seinen Firmensitz in Liverpool hat. Der böse Mr. Woe hat die Einwohner von Soccer Island mit einem Fluch belegt und mopst darüber hinaus auch fleißig Bälle von der Insel. Wer anders als Klein-David kann da zur Rettung eilen? Und so nutzt das virtuelle Ego des Stars Dribblings und Kopfstöße, um über die Insel zu kommen und Mr. Woe den Garaus zu machen. Verschiedenartige Bälle (Strandball, Bombenball) sorgen dafür, dass David auch beim Duell mit den Gegnern nicht den Kürzeren zieht. **(jq)**

Hersteller: Rage Software
Internet: www.rage.com
Termin: Juli

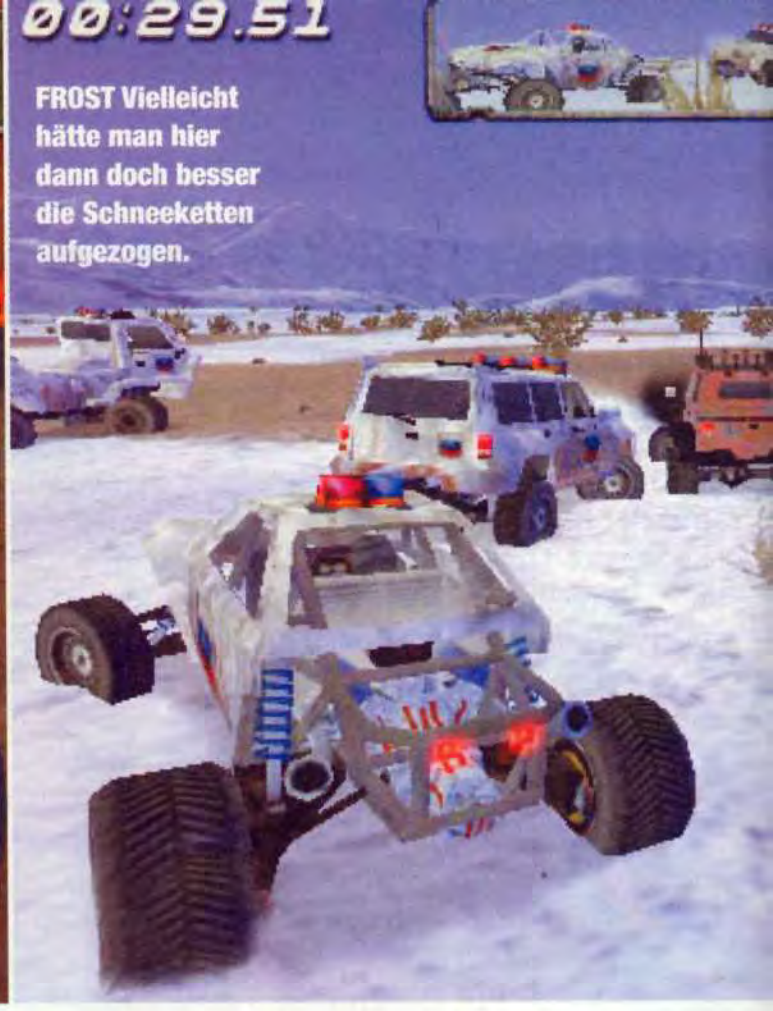
ENGE BALLFÜHRUNG Selbst unter Wasser ist David Beckham nicht vom Ball zu trennen. (oben)

VOLLSPANN Nicht nur gegnerische Torhüter, auch Monster fürchten den harten Linksschuss von David. (unten)

NEWS



DÄMMERUNG Wer hofft, dass nachts weniger Verfolger lauern, hat sich geirrt.



FROST Vielleicht hätte man hier dann doch besser die Schneeketten aufgezogen.

INFO KURZ & KNAPP

AUFSCHLAG AGASSI: Am 14. Juni veröffentlicht Cryo das GBA-Spiel *Agassi Tennis Generation*. Dabei schlagen der Namenspate und seine Tenniskollegen nicht nur auf Rasen, sondern auch auf Sand und vier weiteren Plätzen auf.

NINTENDO KAUFT EIN: Anfang Mai wurde bekannt, dass Nintendo Retro Studios gekauft hat. Das 40-köpfige Entwicklerstudio aus den USA arbeitet derzeit mit Hochdruck an einem der am meisten erwarteten GameCube-Titel, *Metroid Prime*. Der Kaufpreis betrug rund 1 Mio. US-Dollar.

FAHR-THEORIE: Ein Rennspiel der etwas anderen Art wird der Titel *Initial D, Another Side* bieten. Statt auf richtiges Anbremsen vor der Kurve und eine gute Beschleunigung kommt es bei diesem Spiel nämlich auf Kenntnisse über Benzin- oder Reifenverbrauch an. Einen Termin für Europa gibt es noch nicht.

FIFA OHNE VEREINE: Leider hat sich bei unserem Test zu *FIFA Fußball WM 2002* ein Fehler eingeschlichen. Es sind 42 Länderteams anwählbar, Vereinsteams sind – entgegen den Angaben im Test – nicht vorhanden.

Smuggler's Run: Warzones

RENNSPIEL Vorsicht, heiße Ware!

Bei diesem Spiel klemmt ihr euch hinter das Lenkrad eines geländegängigen Transporters, um in über den Globus verteilten Kriegsschauplätzen Schmuggelware von Punkt A nach Punkt B zu bringen. Neben den Strafverfolgungsbehörden hängen sich auch verfeindete Banden an eure Stoßstange, die euch die heiße Ware abluchsen wollen. Die Auswahl der Wagen ist dabei fast genauso umfangreich wie die Anzahl der Missionen. Bei mehr als 30 Aufträgen müsst ihr euer fahrerisches Können unter Beweis stellen. Ein Blick auf das Radar oder in den Rückspiegel erleichtert euch bei der Querfeldein-Raserei den Überblick über den nächsten Zielort und die Verfolger. Die Missionen finden in fünf grundverschiedenen Gebieten statt, so heizt ihr beispielsweise durch die frostige Tundra oder gebt in der drückende Hitze einer Sandwüste Gummi. Eine neue 3D-Engine soll zusammen mit einer besonders realistischen Darstellung der Landschaften für einen optischen Leckerbissen sorgen. Im Zwei- oder Vierspielermodus kann man dann auch mit oder gegen Freunde um den besten Auftrag rasen. **(jq)**

Hersteller: Take 2
Internet: www.take2games.com
Termin: 2002

X-Men: Next Dimension

BEAT 'EM UP Prügelei der Superhelden

Nachdem die bekannten X-Men ja schon den Game Boy Advance unsicher gemacht haben, kommen nun auch GameCube-Besitzer in den Genuss von Rogue, Wolverine, Storm oder Cyclops. Dabei setzt jeder der Mutanten bei seinen Duellen natürlich seine ganz besonderen Fähigkeiten ein. Während Wolverine auf seine unbändigen Kräfte setzt, beschwört Storm kurzerhand kleinere Naturkatastrophen herauf, um den Gegner zu verwirren. In den 3D-Arenen, die extrem weitläufig sind, geht es dementsprechend zur Sache. Richtige Könner schicken den gegnerischen Superhelden mit einer fatalen Combo oder einem spektakulären Move aus der Luft in den Staub. Darüber hinaus wird es möglich sein, die interaktive Umgebung zu nutzen, um die Prügelknaben nach allen Regeln der Kunst zu vermöbeln. Welche Highlights die Entwickler von Exakt Entertainment noch in den Titel gesteckt haben, erfahren wir auf der E3. **(jq)**

Hersteller: Activision
Internet: www.activision.com
Termin: 3. Quartal (USA)

BEWAFFNET Die Mutanten verkloppen sich nicht nur mit den Fäusten.

Mat Hoffman's Pro BMX 2

TRENDSPORT Gutes Rad ist teuer!

Activision baut mit *Mat Hoffman's Pro BMX 2* sein starkes Line-up an Trendsporttiteln weiter aus. Dank eines neuen Tricksystems können die begnadeten Biker nun noch mehr Manöver hinlegen. So sind diesmal beispielsweise erstmals gewagte „Flatland"-Tricks möglich. Auch in Sachen punktenträchtige Combos sind dem Spieler so gut wie keine Grenzen mehr gesetzt. Wer seine Waden im Rahmen eines Free Ride aufgewärmt hat, kann die ultimative Herausforderung, den Road Trip, in Angriff nehmen. Hier warten wie gewohnt anspruchsvolle Aufgaben auf die Radler. Der Mehrspielermodus, bei dem zwei Biker gegeneinander antreten, wurde ebenfalls überarbeitet. **(jq)**

Hersteller: Activision
Internet: www.activision.com
Termin: 3. Quartal (USA)

SUPERMANN Der Trick ist zwar cool, die Landung dürfte allerdings schmerzhaft werden.

Top Gun: Combat Zones

ACTION Der GameCube bekommt Flügel.

ACTION! Statt auf eine aufwendige, trockene Simulation wird Wert auf furiose Action gelegt.

Preisfrage: Welches Genre war bislang unter den angekündigten Spielen nicht vertreten? Richtig, die actionlastige Flugsimulation. Diese Lücke hat auch Virgin Interactive erkannt und flugs *Top Gun: Combat Zones* für Juli angekündigt. Dem Spieler werden nicht nur vier verschiedene Schauplätze geboten, die heißen Duelle in luftiger Höhe finden auch in drei unterschiedlichen Zeitepochen statt. Insgesamt stehen acht verschiedene Kampfjets wie die F-14 Tomcat oder die Osprey für die Bewältigung der 36 Missionen zur Verfügung. Wer eigene Ideen für knifflige Kampagnen hat, kann diese mithilfe des Missions-Editors realisieren. Bevor man sich in den Luftkampf begibt, sollte man erst einmal im Trainingsmodus ein paar Runden am Himmel drehen. Ob die Entwickler von Digital Integration auch an einem Mehrspielermodus basteln, ist noch unklar. **(jq)**

Hersteller: Virgin Interactive
Internet: www.virgininteractive.de
Termin: Juli

Blade 2

ACTION Der coole Vampirjäger ist zurück!

Auf einer Veranstaltung Ende April gewährte Activision einen interessanten Einblick in die zurzeit in der Entwicklung befindlichen Projekte. Zu den interessantesten Titeln zählt dabei ohne Zweifel *Blade* 2. Der zweite Teil des Schockers, in dem Wesley Snipes als schwarz gewandeter Vampirschreck über die Kinoleinwand schreitet, lief in Deutschland am 2. Mai an. Nun wird es auch ein Spiel für den GameCube geben. In der Rolle des gnadenlosen Jägers nutzt ihr Blades spezielle Fähigkeiten, um den Blutsaugern den Garaus zu machen. Dies ist dringend notwendig, da die Vampire eine neue Form von Supervampiren, die so genannten Reapers, erschaffen wollen. Neben seinen Nahkampfkünsten stehen dem Vampirkiller coole Waffen wie ein Katana zur Verfügung. Mit dem japanischen Langschwert schaltet er per Rundumschlag beispielsweise mehrere Langzähne aus, wenn diese ihn mal wieder eingekreist haben. Dank einer isometrischen Perspektive behält man auch bei vielen Angreifern stets die Übersicht. Das Spiel befindet sich bei den Entwicklern von Mucky Foot (*Urban Chaos*) in der Mache. **(jq)**

BEDRÄNGNIS Auch gegen mehrere Gegner ist der Vampirjäger bestens gerüstet.

Hersteller: Activision
Internet: www.activision.com
Termin: 3. Quartal (USA)

Am 3. Mai war es nun endlich so weit. Der Cube sorgte zum Launch **europaweit für Furore!**

Deutschland im GameCube

Eines schon vorneweg: An den Erfolgschancen des GameCube hatte ja eigentlich niemand gezweifelt. Trotzdem waren nicht nur wir von einem derart erfolgreichen Launch des Würfels überrascht. So wurden laut Nintendo alleine in Großbritannien rund 10.000 Geräte in den ersten zwei Stunden des Verkaufsstarts an den Mann gebracht! Doch auch in good old Germany konnte man sich mit rund 50.000 verkauften Konsolen nach nur drei Tagen nicht beklagen. Neben tausenden von frisch gebackenen Cube-Besitzern hatte vor allem der Handel Grund zur Freude, denn nach dem relativ schwachen Xbox-Launch befürchteten viele Händler schon ein generelles Desinteresse an neuen Spiele-Konsolen. Für den GameCube-Erfolg gibt es sicherlich mehrere Gründe. Einer der wichtigsten dürfte der phänomenale Verkaufspreis von 199 Euro sein. In einigen Geschäften wurde das Gerät sogar für 179 Euro verscherbelt, doch dies war eher die Ausnahme.

NACHTSCHICHT

In der Nacht vom 2. auf den 3. Mai ließ Nintendo in Berlin und Essen fette Partys steigen. Getreu dem Motto „Life's a game" wurde dort so richtig Gas gegeben. In Berlin

Fieber

gab es sogar prominenten Besuch, denn dort führte MTV-Star Collien durch den Abend und die Pop-Band ATC ließ es sich nicht nehmen, ihren neuesten Hit zu präsentieren und danach den Cube-Verkauf einzuläuten. Nintendo hatte für die anwesende Masse noch eine weitere Überraschung parat: Die ersten 99 GameCube-Besitzer bekamen ein Exemplar von *Luigi's Mansion* gratis! Rund 2.500 Personen zählte man alleine auf der Berliner Veranstaltung. Kurz gesagt: Es war ein voller Erfolg. Auch am darauf folgenden Morgen gab es eine sehr positive Resonanz, denn vor vielen Geschäften warteten schon vor

INFO **DER BOSS SPRICHT**

„Die PlayStation ist cool, aber der GameCube ist geil."

Pünktlich zum Cube-Launch hat der Boss natürlich wichtiges zu sagen. Dem Branchenblatt *MCV* erklärte der charismatische Geschäftsmann einiges über die Markt- und Produkt-Strategie des GameCube. Die interessantesten Auszüge daraus präsentieren wir euch hier.

ALLES PALETTI Axel Herr von Nintendo gibt sich sehr siegessicher.

Cool

„Nintendo GameCube erfüllt das Nintendo-Markenversprechen: reiner Spielspaß, 24 Stunden am Tag, 7 Tage die Woche. Das ist Gaming 24:7. GameCube ist die Next-Generation-Konsole für jeden Videospieler, weil unser Motto ‚Gaming is an attitude, not an age' ist. PlayStation ist cool, aber GameCube ist geil. Life's a game!"

Das gewisse Etwas

„Was unsere Nintendo-only-Produkte von anderen Spielen unterscheidet, ist ein originales Spielprinzip, das sich auf anderen Plattformen so nicht erleben lässt. Ein *Luigi's Mansion*, ein *Super Smash Brothers* oder ein *Pikmin* lässt sich nicht vergleichen mit irgendeinem Me-too-Ego-Shooter, den wir auf einer anderen Plattform sehen und der so oder ähnlich auf jedem PC dieser Welt spielbar ist."

Versprechen

„Der GameCube wird alle Spiele bieten, die es auf anderen Konsolen gibt, aber dazu noch Spiele, die man eben nur auf GameCube spielen kann."

Weise Worte?

„Ich glaube nicht, dass man sagen kann, wir würden uns nur auf die junge Zielgruppe konzentrieren. Sicherlich ist es richtig, dass (Mario-Erfinder) Shigeru Miyamoto gern den klassischen Ansatz wählt und zunächst den größten Spielespaß sucht. Das birgt natürlich eine Menge spielerische Elemente in sich, die man manchmal nur mit jüngeren Charakteren erreichen kann, weil ein gewisser Witz sich nicht mit fotorealistischen Charakteren darstellen lässt."

ATC Die Chartstürmer gaben auf der Bühne ihr Bestes und sorgten für gute Stimmung.

KAUFRAUSCH In den Kassen wurde es eng. Die ersten Käufer bekamen nämlich Luigi's Mansion geschenkt.

INFO **DAS SAGT DER HANDEL**

Erfolg auf ganzer Linie

Im Endeffekt wissen doch die Händler am besten, ob eine Konsole läuft oder nicht. Deshalb haben wir natürlich auch den Handel befragt. Lest hier, was es von der „Front" zu berichten gab:

JAMES DÜTSCH, GAMES GARDEN
„Der günstige Preis wurde von unseren Kunden sehr gut aufgenommen und die Vorbestellungen für den Cube übertrafen die der Xbox locker um das Vierfache. Als kurz vor dem Launch die Preissenkung auf 199 Euro bekannt gegeben wurde, stiegen die Vorbestellungen noch einmal um einiges. Mir fiel auf, dass viele Cube-Käufer auch schon eine PS2 und eine Xbox zu Hause stehen haben. Aufgrund des niedrigen Preises holte man sich dann eben noch einen Cube ins Haus. Die Nachfrage nach den beiden Gehäusefarben war eher ausgewogen. Viele Kunden fragten auch nach einer Umbaumöglichkeit, um Importe abzuspielen. Negativ war eigentlich nur, dass wir keine RGB-Kabel geliefert bekamen, obwohl hier große Nachfrage bestand."

OSKAR WALTER, SOUND CHECK
„Der Cube-Launch ist sehr gut gelaufen. Es hat sich schon Wochen vorher abgezeichnet, dass das Interesse am Cube doch größer sein wird, als noch vor einiger Zeit angenommen. Bei mir verkauften sich *Rogue Leader* und *Luigi's Mansion* mit Abstand am besten, dann noch *Xtreme G*, *Sonic 2*, *Bloody Roar*, *Wave Race* und *ISS*. Ich hatte übrigens nur schwarze Cubes und Controller bestellt, weil wirklich niemand bei mir das Ding in ‚Purple' wollte! ;-)"

ILIJA HODAK, MEDIA MARKT
„Nintendos GameCube verkauft sich sehr gut. Am ehesten kann man den Launch mit dem PS2-Start vergleichen, welcher bei uns auch sehr positiv verlief. Auffällig ist, dass wirklich mindestens doppelt so viele schwarze Cubes gekauft werden. Lila ist nicht ganz so gefragt. Alles in allem sind wir aber sehr zufrieden."

JAN BINSMAIER, AMAZON.DE
„Wir sind mit der aktuellen Entwicklung sehr zufrieden. Natürlich bestand nach dem Preiskampf von Microsofts Xbox anfangs ein wenig Unsicherheit im Markt, diese konnte aber die offizielle Preissenkung von Nintendo sofort beseitigen. Bereits bei den Vorbestellern hat sich gezeigt: Die deutschen Nintendo-Fans favorisieren eindeutig die schwarze Ausführung der Konsole – 74 % aller Vorbesteller haben sich bereits gegen die Cube-Version in Lila entschieden. Der GameCube ist ein echter Spaßbringer – und die hohe Produktqualität der Nintendo-Spiele wird sicher dazu beitragen, dass wir alle viel Freude mit dem Würfel haben werden. Letztlich wird auch die Qualität der Spiele zum Erfolg beitragen – schon jetzt hat Amazon.de an die 40 GameCube-Titel im Angebot. Eine ältere Videospiele-Weisheit besagt ja, dass maximal zwei Systeme parallel überleben können. Das mochte für die Vergangenheit zutreffend sein – allerdings glaube ich jetzt nicht mehr dran. Jede NextGen-Konsole hat ihre Vorteile und der Markt insgesamt hat sich auch vergrößert."

Ladenöffnung ungeduldige Cube-Fans auf ihr ersehntes Exemplar. Nintendo hat vieles richtig gemacht und durch gutes Marketing und eine vernünftige Preispolitik einen positiven Start hingelegt.

PRO UND CONTRA

Ein paar unzufriedene Stimmen gab es aber dennoch – sowohl von Käufern als auch von den Verkäufern. So bemängelten einige Shops, dass man RGB-Kabel und RF-Antennenkabel nicht in ausreichenden Mengen erhalten habe. Bei den von uns befragten Käufern gab es verschiedene Gründe, um zu meckern. Gerade Freaks bemängelten, dass so wenige Exklusiv-Titel im Launch-Line-up waren. Denn wer schon eine PS2 oder Xbox besitzt, hat einen Großteil der erhältlichen Cube-Spiele schon längst in seiner Sammlung. Schließlich sind mehr als ein Dutzend der Start-Titel schon seit längerem für die Konkurrenz-Konsolen erhältlich. Weiter wurde kritisiert, die hauseigenen Nintendo-Games seien keine echten Meilensteine. Viele Kunden erwarteten einen echten Software-Hammer wie damals *Super Mario 64* für das Nintendo 64 oder *Super Mario World*, das zum SuperNES-Launch erschien. Damit wären wir schon beim nächsten Thema: dem Software-Nachschub. Wenn nämlich in absehbarer Zeit keine weiteren Top- und Exklusiv-Titel erscheinen, kann es mit dem Erfolg ganz schnell vorbei sein. Doch auch hier gibt man sich bei Nintendo gelassen. Mit *Super Mario Sunshine*, *Pikmin*, *Super Smash Bros. Melee*, *Starfox Adventures* und dem neuen *Zelda*-Abenteuer ist die Versorgung mit hochwertigen Titeln für dieses Jahr erst einmal gesichert. Daneben erscheinen noch Third-Party-Perlen wie beispielsweise *Resident Evil* exklusiv für den GameCube. Ob der GameCube die Marktführerschaft von Sonys PlayStation 2 beenden kann, wird sich noch zeigen – Microsofts Xbox hingegen hat man schon jetzt überholt.

AHMET ISCITÜRK

INFO KABELSALAT

RGB-Kabel
Bis zu unserem Redaktionsschluss lieferten nur das RGB-Scart-Kabel von Nintendo und vom Umbauspezialisten Wolfsoft auch ein echtes RGB-Signal. Alle anderen Kabel von Drittherstellern brachten nur ein normales Cinch-Signal über die Scartbuchse auf den Schirm, das nur ein wenig besseres Bild als das dem GameCube beigelegte Kabel ausgab. Ansonsten ist das RGB-Signal zurzeit die erste Wahl, wenn es um anständige Bildqualität und 60-Hz-Modus geht.

S-Video-Kabel
Finger weg! Auch wenn euch die Verpackung eines Drittherstellers im Laden so treu anschaut: Der Europa-Version von Nintendos GameCube kann definitiv kein S-Video-Signal ausgeben.

Bildstörung

Sonderfall Europa:

So bekommt ihr das beste Videosignal aus eurem europäischen Nintendo GameCube.

Hach, war das ein Freudentag, als wir endlich den europäischen GameCube in unserer Redaktion stehen hatten. Endlich konnten wir die PAL-Spiele testen und uns ein ausgiebiges Bild vom RGB-Signal und dem 60-Hz-Modus machen. Doch auf die Freude folgte schnell Ernüchterung. Dass das mitgelieferte Cinch-Kabel nur für mittelmäßige Bildqualität sorgte, war eigentlich keine sonderliche Überraschung, dafür schauten wir doch ein wenig verdutzt, als das so genannte RGB-Scartkabel eines Drittherstellers ebenfalls nicht die überragende Bildqualität lieferte, wie wir es von der PlayStation 2 oder der Xbox gewohnt waren. Zum Vergleich zückten wir daraufhin ein S-Video-Kabel, dessen Signal ja im Normalfall auch recht gut anzusehen ist. Merkwürdigerweise blieb der Bildschirm bei diesem Kabel völlig schwarz. Erst einige Tage später traf bei uns das offizielle RGB-Kabel von Nintendo ein, das nun wirklich das versprochene Signal sendete.

DIE SITUATION

Was war passiert? War unser GameCube ein Montagsmodell? Oder haben die Dritthersteller einfach nur einen Schuss ins Blaue riskiert und, ohne die Belegung des Videoausgangs zu kennen, die Kabel produziert, um am Starttag etwas auf dem Markt zu haben? Als wir bei Nintendo und einigen Herstellern nachfragten, stellte sich heraus, dass unser Cube völlig in Ordnung ist und Nintendo für den europäischen Markt einige Modifikationen am

Cinch-Kabel
Gar kein Problem. Alle von uns getesteten Cinch-Kabel funktionierten einwandfrei. Allerdings liegt der Game-Cube-Verpackung auch ein solches Kabel bei. Wer jedoch noch ein zweites braucht, kann zugreifen.

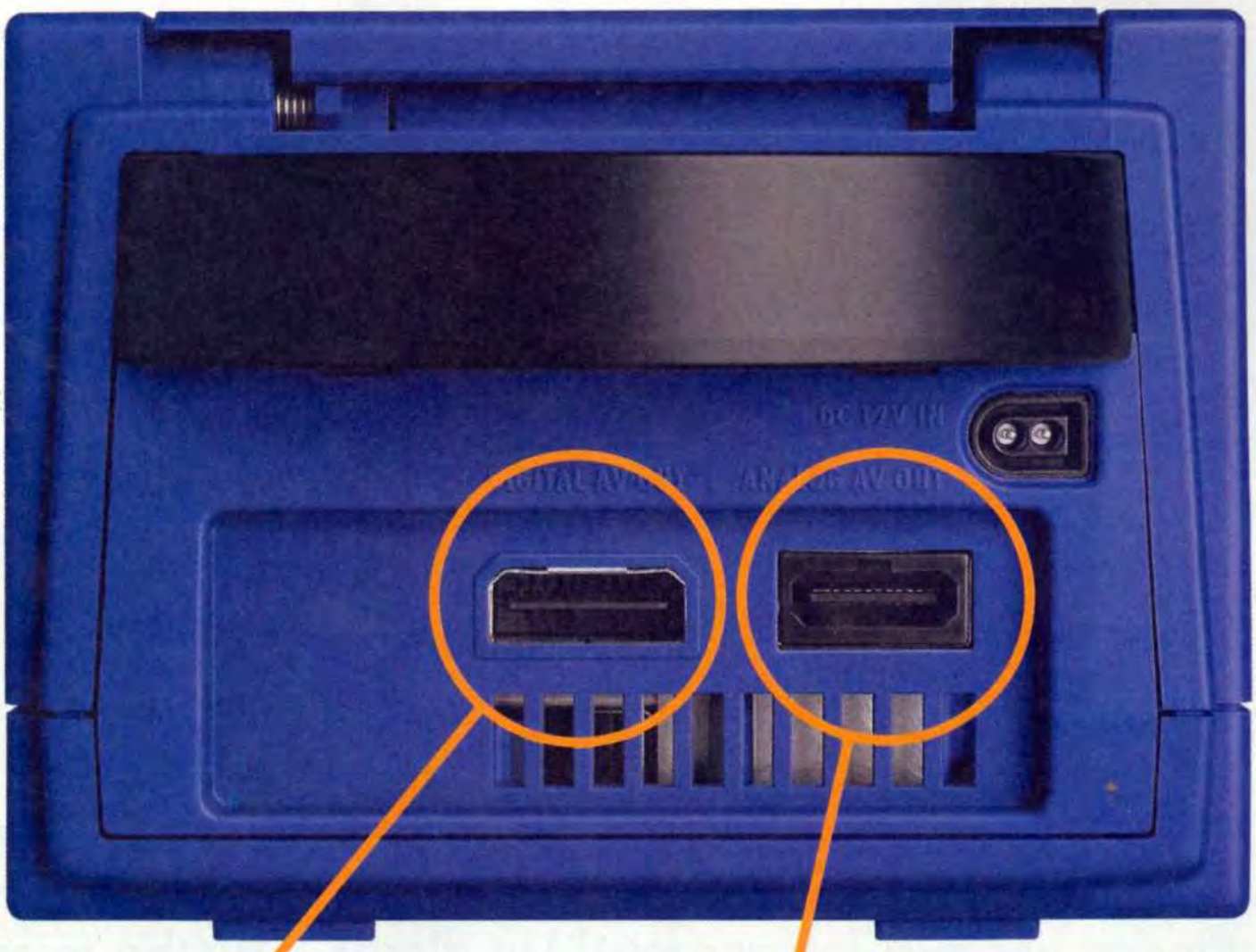
Antennenkabel
Hier ist Vorsicht geboten. Wie beim RGB-Scartkabel verdaut der GameCube bisher nur das hauseigene Kabel von Nintendo. Alle getesteten Kabel von Drittherstellern verweigerten ihren Dienst und gaben nur ein Tonsignal aus. Auf das extrem verwaschene Antennen-Signal solltet ihr aber trotzdem nur zurückgreifen, wenn euer Fernseher ein Uralt-Modell ohne Cinch- oder Scartbuchse ist.

Videoausgang vorgenommen hat. Darüber informiert wurden allerdings nur offiziell lizenzierte Zubehörhersteller. Der Haken ist allerdings nun, dass es für den GameCube aufgrund der nicht unerheblichen Lizenzkosten noch keinen offiziell lizenzierten Hersteller gibt. So erfuhren alle Hardwarehersteller erst durch unsere kleine Testsitzung von dem Problem mit dem S-Video-, RGB- und letztendlich sogar dem Antennen-Kabel (siehe oben).

LÖSUNG IN SICHT?

Bleibt nur noch das Problem mit dem etwas schlechteren Bildsignal des analogen Ausgangs des GameCubes. Dies basiert anscheinend immer noch auf dem Videoausgang des Super Nintendo von 1990 und ist damit einfach veraltet. Gelegenheitsspielern fällt das bestimmt nicht auf. Wer aber einmal das Bild einer PS2 oder Xbox in Aktion gesehen hat, greift sich bei dem leicht verwaschenen Cube-Bild an den Kopf. Abhilfe könnte hier aber ein Kabel schaffen, das auf den digitalen Videoausgang zurückgreift. Ein solches Kabel, das beide Ausgänge anspricht, gibt es bisher aber nur als Bastellösung von Wolfsoft und ist mit seinem Preis von 86 Euro nicht gerade günstig ist. Sollte so eine preiswerte Lösung aber demnächst bei uns eintrudeln, informieren wir euch natürlich auf unseren Hardware-Seiten. Wir raten euch in der Zwischenzeit, erst einmal auf die Alternativen (siehe Hardware-Teil auf Seite 74) von Nintendo oder Wolfsoft zurückzugreifen, bis sich irgendein Hersteller dieser Lage erbarmt.

JEAN-REINER JUNG



DIGITALER AUSGANG **Offiziell wird dieser Port in Europa noch nicht unterstützt. Das ist sehr schade, denn hier kommt definitiv das beste Bild raus.**

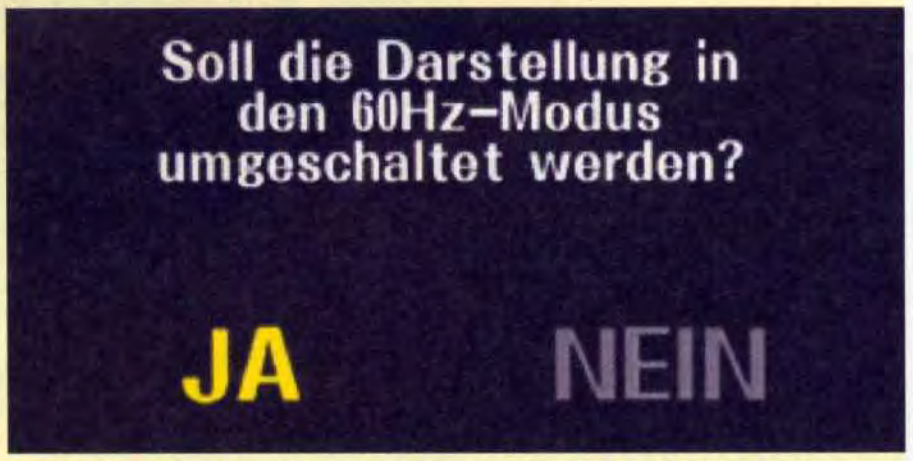
ANALOGER AUSGANG **Dieser Port basiert immer noch auf dem Videoausgang des Super Nintendo. Leider kann dieses Signal nicht mehr mit der Qualität einer PS2 oder Xbox mithalten.**

INFO **SCHÖNE ZEITEN FÜR EUROPÄISCHE CUBE-BESITZER**

Lob für die PAL-Anpassungen

Genug gemeckert! Europäische Cube-Besitzer haben mit PAL-Anpassungen gut lachen.

Während sich PlayStation-2-Besitzer mit fetten Balken in den europäischen Umsetzungen (jüngstes Beispiel: *Final Fantasy X*) herumschlagen müssen, sieht die Lage auf dem GameCube völlig anders aus. Keiner der bisher erschienenen Titel hat ein zusammengestauchtes Bild und auch die Spielgeschwindigkeit ist bei einem Großteil der Titel sehr nahe am NTSC-Original.



60-HZ-MODUS **Haltet beim Einschalten einfach den B-Knopf gedrückt, sollte das Spiel den 60-Hz-Modus unterstützen, taucht dieser Screen auf.**

N-ZONE Jubiläum Bes

Jubiläum

Kinder, wie die Zeit vergeht! Mit dieser Ausgabe feiert die gute alte N-ZONE inzwischen ihr **5-jähriges Bestehen!**

Nachdem wir diverse Sektkorken haben knallen lassen und uns an der 5 Meter hohen Geburtstagstorte die Plauze vollgeschlagen hatten, stöberten wir einmal mehr in unserem heiligen Magazin-Archiv, um euch zu einer kleinen Zeitreise von 1997 bis 2002 einladen zu können.

Der Startschuss

06/97

Am 28.05.97 war es so weit! Mit der Ausgabe 06/97 lag die erste N-ZONE am Kiosk aus. Für einen Preis von DM 3,90 (Das waren noch Zeiten!) gab es auf 68 Seiten alles Wissenswerte aus dem Nintendo-Universum. Urgestein Hans zerbrach sich schon damals (noch als leitender Redakteur) permanent den Kopf darüber, was die Leser wirklich wollen. Im Spiele-Lexikon gab es neben den geplanten Projekten für die damals brandneue Konsole Nintendo 64 auch die Referenzen für den Game Boy und das Super Nintendo im Überblick. Vom jetzigen Team war neben ihm nur Alexandra Böhm aus dem Layout mit von der Partie. Damals war die gute Ali allerdings noch nicht für die Covergestaltung zuständig.

Mehr Seiten!

01/98

In der Ausgabe 01/98 gab es erstmals ein Poster. Die Motive waren damals zum einen *Diddy Kong Racing*, zum anderen ein supercooles Motiv von der Space World '97. Gleichzeitig erhöhte sich der Umfang des Magazins auf 76 Seiten. Auf der Space World 1997 wurde auch das verheißungsvolle 64 DD von Nintendo ausführlich einem breiten Publikum vorgestellt. Grund genug, das Zusatzlaufwerk für das N64 auf zwei Seiten zu enthüllen. Als damaliger Veröffentlichungstermin für Japan wurde Ende Juni angegeben. Dass sich der Release „ein ganz klein bisschen" (ca. zwei Jahre!) verzögern würde, konnte damals noch niemand ahnen.

Auftritt Werner

03/98

Da Hans unter einem Stapel von Testmustern, Leserbriefen, Zeugnissen und der restlichen anfallenden Arbeit zu ersticken droht, wird Werner Spachmüller am 1. Februar 1998 als letzte Rettung engagiert. In seiner damaligen Funktion als Redaktionsassistent kümmert er sich um die gesamte Leserpost und später um die Lesertipps aus dem Bereich Cheats & Codes. Sein ganzes Können zeigt Werner allerdings in einem seiner beiden legendären Tests, die er in seiner Laufbahn für die N-ZONE schrieb. Als Schachfan nimmt er sich in der Ausgabe 06/98 des N64-Titels *Virtual Chess* von Konami an und vergibt satte 74 %. Immerhin ist er der Einzige von uns, der im Wertungskasten-Bild vornehm mit Schlips und Kragen auftaucht.

Auftritt Jean-Rainer

02/01

Als weiteres Mitglied des heutigen Teams stieß Jean-Reiner mit der Ausgabe 01/01 zur N-ZONE-Crew. Und auch Jean-Reiner hat eine „ideale" Ausbildung für den Redakteursjob genossen: Er absolvierte ein Studium für Kulturgeschichte in Hamburg. Mit *Banjo-Tooie* durfte das Nordlicht dann auch gleich einen der meistersehnten N64-Titel unter die Testlupe nehmen. Ergebnis: Stolze 89 % vergab Jean-Reiner für den Nintendo-Hammer. Auch beim Test von *Spider-Man* zeigte sich der ansonsten ausgemachte Rollenspielfan begeistert und vergab 82 %. Auf dem Game Boy Advance konnten ihn vor allem *Advance Wars*, *Golden Sun* und *Lady Sia* an den Bildschirm fesseln.

Auftritt Christian

05/98

Die Ausgabe 05/98 ging als die N-ZONE mit der niedrigsten jemals vergebenen Wertung für ein N64-Spiel in die Annalen ein. Hans zeigte mit einer Wertung von mageren 19 % absolut kein Mitleid mit dem Titel *Robotron 64* aus dem Hause GT Interactive. In seinem knallharten Fazit kam er damals zu dem Ergebnis, dass das Spiel „sein Geld einfach nicht wert" sei. Harter Tobak! Erfreulicheres gab es dagegen aus dem Layout zu berichten. Christian Harnoth arbeitete seit dieser Ausgabe mit und stellte schnell sein großes Talent für die Arbeit mit Aufmachern, Bildern und Texten unter Beweis. Inzwischen ist die Sportskanone nicht mehr aus dem Layoutteam der N-ZONE wegzudenken.

Auftritt Ahmet

04/01

Nachdem sich der sanfte Hüne Ahmet aus dem Nürnberger Kneipen-Business zurückgezogen hatte, suchte er nach einer neuen beruflichen Herausforderung. Irgendwie fand er den Lebensrhythmus eines Lokalbesitzers ziemlich aufreibend. Die Herausforderung fand er schließlich als Redakteur der N-ZONE, für die er seit Ausgabe 04/01 in die Tasten haut. Sein Debüt gab Ahmet mit einem Test von *Mickey's Speedway USA* für den Game Boy Color. Der Titel war ihm 87 % wert. Dass er sich gut in alle möglichen Bereiche einarbeiten kann, bewies er mit seiner ausführlichen Berichterstattung zum Thema Pokémon. Zwischenzeitlich konnte er die Namen und Spezialattacken der Racker im Schlaf aufsagen.

Auftritt Jens

03/99

Nachdem er während seines zehn Semester umfassenden Jura-Studiums in Göttingen ausgiebig Zeit hatte, sich auf seinen Job als Redakteur einzustimmen, verstärkt er seit dem 1. Februar 1999 die Redaktion. Seinen Einstand gab Jens mit einem Test von *Micro Machines 64 Turbo*. Die gelungene N64-Umsetzung wurde von ihm in der Ausgabe 03/99 mit 85 % bedacht. Neben dem ersten 3D-*Castlevania* von Konami sollte unser Importtest von *Smash Brothers* für das N64 noch lange Zeit für Furore sorgen. Mit 75 % fanden viele Leser das Spiel unterbewertet. Obwohl wir das Potenzial des Spiels gerade im Mehrspielermodus erkannt haben, konnte uns das leicht chaotische Gameplay gerade im Einzelspielermodus nicht ganz überzeugen.

Auftritt Fabian

04/02

Bevor unsere neueste Verstärkung Fabian seine Volontärstätigkeit bei der N-ZONE aufnahm, hat er sich in der Welt der Stars und Sternchen heimisch gefühlt. Als Redaktionspraktikant arbeitete er in der Onlineabteilung der *Popstars*-Redaktion von RTL II und lernte dort unter anderem die No Angels, Bro'Sis und Rollergirl kennen. Trotz hartnäckiger Bedrängung der sabbernden Redaktionskollegen gibt Fabian aber keine Handynummern weiblicher Popstars heraus. Er feierte seinen Test-Einstand mit einem Artikel zu *18 Wheeler American Pro Trucker*. Die US-Version für den GameCube wurde von ihm mit 72 % bedacht. In dieser Ausgabe schrieb er mit *Super Smash Bros. Melee* einen den umfangreichsten Tests.

Eine neue Ära

10/00

Die Spekulationen hatten endlich ein Ende! In der Ausgabe 10/00 konnten wir euch zum ersten Mal in aller Ausführlichkeit über die neuen Konsolengeneration aus dem Hause Nintendo informieren. Dabei widmeten wir dem GameCube (ehemals unter dem Arbeitstitel Dolphin bekannt) vier Seiten, der Game Boy Advance (damals noch im seltsam silberbunten Look) wurde immerhin mit zwei Seiten bedacht. Unsere Prognose, dass der GameCube in Europa Ende 2001 erscheinen würde, hat sich leider nicht ganz bewahrheitet. Mit *Mario Party 2* und *Paper Mario* (beide N64) tummelten sich in der Ausgabe gleich zwei Titel mit dem Klempner in unserem Testteil. Besonders *Paper Mario* bestach damals durch seine Spieltiefe.

Auftritt Lars

05/02

Nach vielen Redaktionssitzungen, literweise Kaffee, heißen Diskussionen, zahlreichen verworfenen Ideen und jeder Menge harter Arbeit erstrahlt die N-ZONE mit der Ausgabe 05/02 in neuem Look und mit einem Umfang von 100 Seiten. Damit der von uns gestellte Anspruch auch in Sachen Layout erfüllt werden kann, verstärkt Lars seit dieser Ausgabe die Designer-Crew. Wenn er mal gerade nicht am Layout feilt, sucht sich der Kieler gerne mal besonders dämlich dreinschauende Redakteure als Motiv für seine Schnappschüsse aus. Ansonsten hat er seinen Umzug unfallfrei über die Bühne gebracht und sucht nun nach einem Wörterbuch, das den typisch fränkischen Dialekt ins Hochdeutsche übersetzt.

5 Jahre N-ZONE!

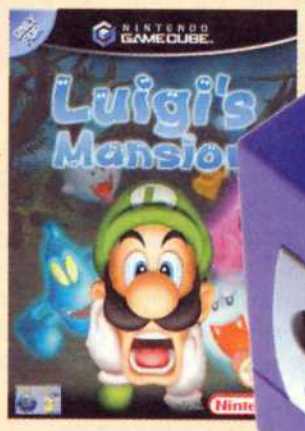
Hurra, hurra … die N-ZONE wird mit dieser Ausgabe fünf Jahr'! Okay, okay, statt euch mit solch ollen Geburtstagssprüchen zu langweilen, kommen wir lieber gleich zu unseren famosen Gewinnen. Wir verlosen nämlich **fette Preise im Gesamtwert von ca. 5.000 €!**

Wenn ihr gewinnen wollt, beantwortet einfach folgende Frage:

Welches Nintendo-Maskottchen zierte das Cover der N-ZONE 06/97?

Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, schreibt uns eine Postkarte mit dem Lösungswort an **Computec Media AG, Redaktion N-ZONE, Kennwort: Jubiläum, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth**. Teilnahmeschluss ist der 19.06.2002. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Nintendo, Activision, Acclaim, Ubi Soft, Swing, Vivendi Universal, THQ, NBG, Konami, Infogrames und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel gebt ihr euer Einverständnis zur Veröffentlichung eures Namens im Gewinnfall.

GEWINNPAKET 1:
1x GameCube (schwarz)
1x *Wave Race: Blue Storm* (GameCube)
1x *Luigi's Mansion* (GameCube)
1x GameCube-Tasche mit vielen Goodies
(ohne Abbildung)



GEWINNPAKET 2:
1x GameCube (lila)
1x *Wave Race: Blue Storm* (GameCube)
1x *Luigi's Mansion* (GameCube)
1x GameCube-Tasche mit vielen Goodies
(ohne Abbildung)
10x T-Shirts
(ohne Abbildung)

ACTIVISION

5x *Tony Hawk's Pro Skater 3* (GameCube)

5x *Bloody Roar: Primal Fury* (GameCube)

SWING!
ENTERTAINMENT Media AG

5x *Familie Feuerstein: Bedrock steht Kopf* (GBA)
5x *Feivel der Mauswanderer und der verborgene Schatz* (GBA)
5x *Tiny Toons Adventures: Wacky Stackers* (GBA)
5x *Tiny Toons Adventures: Dizzy auf Bonbonjagd* (GBC)
(ohne Abbildung)

Acclaim

Jeweils 3 Pakete mit:
1x *Burnout* (GameCube)
1x *Extreme-G3* (GameCube)
1x *Extreme-G3* (Soundtrack-CD)
1x *Crazy Taxi* (GameCube)
1x *Dave Mirra Freestyle BMX 2* (GameCube)
1x Rubik's Cube (Zauberwürfel im Acclaim-Design)
(ohne Abbildung)

UNIVERSAL
UNIVERSAL INTERACTIVE

3x *Crash Bandicoot XS* (GBA)
3x *The Scorpion King* (GBA)
3x *Spyro: Season of Ice* (GBA)

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

1x Game Boy Advance (limitierte, silberne Farbe)
5x *Ice Age* (GBA)
5x *Worms Blast*-Pakete (*Worms Blast* für GameCube, Poster, Kugelschreiber und Turnbeutel)
5x Ubi-Soft-T-Shirt (ohne Abbildung)
20x Ubi-Soft-Fettstifte (ohne Abbildung)

KONAMI

GBA-GEWINNPAKET:

1x *ISS*
1x *Frogger's Adventure: Temple of the Frog*
1x *Jurassic Park 3 DNA Factor*
1x *Ready 2 Rumble Boxing 2*
1x *ESPN Great Outdoor Games: Bass Tournament*

GBC-GEWINNPAKET:

1x *Metal Gear Solid*
1x *Deadly Skies*
1x *The Mummy*
1x *Rampage 2*
1x *F1 World Grand Prix 2*

NBG MULTIMEDIA

5x Mad Catz Starter Kit für den GBA
(Licht, Lupe, Link-Kabel, Auto-Adapter)
5x Cubicon Pad (GameCube-Controller)

THQ

GEWINNPAKET 1:

1x GameCube (Farbe unverbindlich)
1x *Dark Summit* (GameCube)
1x Ray-Ban-Sonnenbrille
1x Armbanduhr mit Pulsmesser

GEWINNPAKET 2:

1x Game Boy Advance (Farbe unverbindlich)
1x GBA-Organizer von Logic 3
1x Advance Power & Light von Logic 3
1x *Star Wars Episode II: Angriff der Klonkrieger* (GBA)
1x *Star Wars*-Actionfigur

5x *Dark Summit* (GameCube) + Sonnenbrille
5x *Star Wars Episode II: Angriff der Klonkrieger* (GBA)

Turok: Evolution

Mit Turok Evolution lässt Acclaim seinen **Dinosaur Hunter** endlich auf den Cube los!

Im Jahre 1886 kommt es im wilden Texas zum finalen Showdown: Häuptling Tal'Set und seine furchtlosen Krieger stehen dem Fiesling Bruckner gegenüber, der natürlich seine Kavallerie dabeihat. Für die mutigen Rothäute sieht es schlecht aus, denn Bruckners Mannen sind deutlich in der Überzahl. Eine unerbittliche und blutige Schlacht entbrennt, welche urplötzlich durch ein unerklärliches Phänomen unterbrochen wird. Ein riesiger Spalt tut sich in der Erde auf und unseren tapferen Häuptling zieht es in die Tiefe. Als er wieder zu sich kommt, befindet er sich in einem kleinen, friedlichen Dorf. Dies ist jedoch kein Grund zu übereilter Freude, denn dieses Kaff befindet sich im „Verlorenen Land". Hier geht der Ärger nämlich erst so richtig los. Die Dorfbewohner erzählen unserem Tal'Set, dass der gefürchtete Lord Tyrannus miese Pläne schmiedet: Er will die Ureinwohner ausradieren! Unterstützt wird er dabei von seinen mächtigen Echsenkriegern und diversen Monstrositäten. Da Tyrannus zudem auf die Hilfe von eurem Erzrivalen Bruckner zurückgreift, nutzt Tal'Set diese Gelegenheit natürlich, um gleich richtig aufzuräumen.

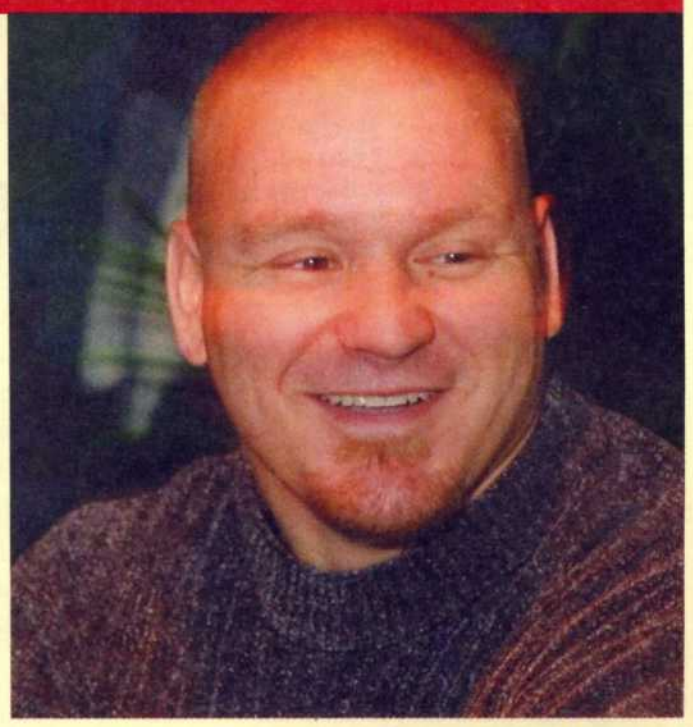
BESSER ALS JE ZUVOR?

Laut David Dienstbier sollte eigentlich schon das erste *Turok*-Spiel so aussehen wie die aktuelle Episode. Damit ist jedoch nicht unbedingt nur die Optik gemeint, sondern eher das gesamte Konzept. Schon beim betagten N64-Erstling wollte man den Eindruck einer realen Welt vermitteln, die voll von lebendigen Details ist. Mangels Prozessor-Power konnte man aber nicht so, wie man gerne wollte. Diese Beschränkungen gehören dank 128-Bit-Power größtenteils der Vergangenheit an. Bei *Turok Evolution* sieht eine Fantasy-Dschungelstage auch so aus, wie man sich das vorstellt: Papageien sitzen in den Bäumen, Rehe grasen friedlich an einer Lichtung, Affenfamilien sitzen auf einem Felsen und Dinosaurier tummeln sich an einer Wasserstelle. Wenn ihr so durchs mannshohe Gebüsch schleicht und bemerkt, dass sich Pflanzen zudem auch noch im Wind wiegen, dann kommt das wirklich erstaunlich realistisch rüber. Flora und Fauna sind aber nicht nur schön anzuschauen, man kann auch damit interagieren. Wie sagte Herr Dienstbier bei der Präsentation doch so schön? „Wenn es rumläuft, kannst du es auch angreifen!" Dies ist durchaus wörtlich zu nehmen, denn egal was da über den Screen marschiert – mit einem gezielten Schuss lässt es sich erlegen. Vom Frosch über die Wasserschildkröte bis zum fetten Saurier könnt ihr alles über den Jordan schicken. Sehr spaßig ist es, einen Baum zu beharken, damit dieser umfällt und vielleicht zufälligerweise noch Gegner unter sich begräbt.

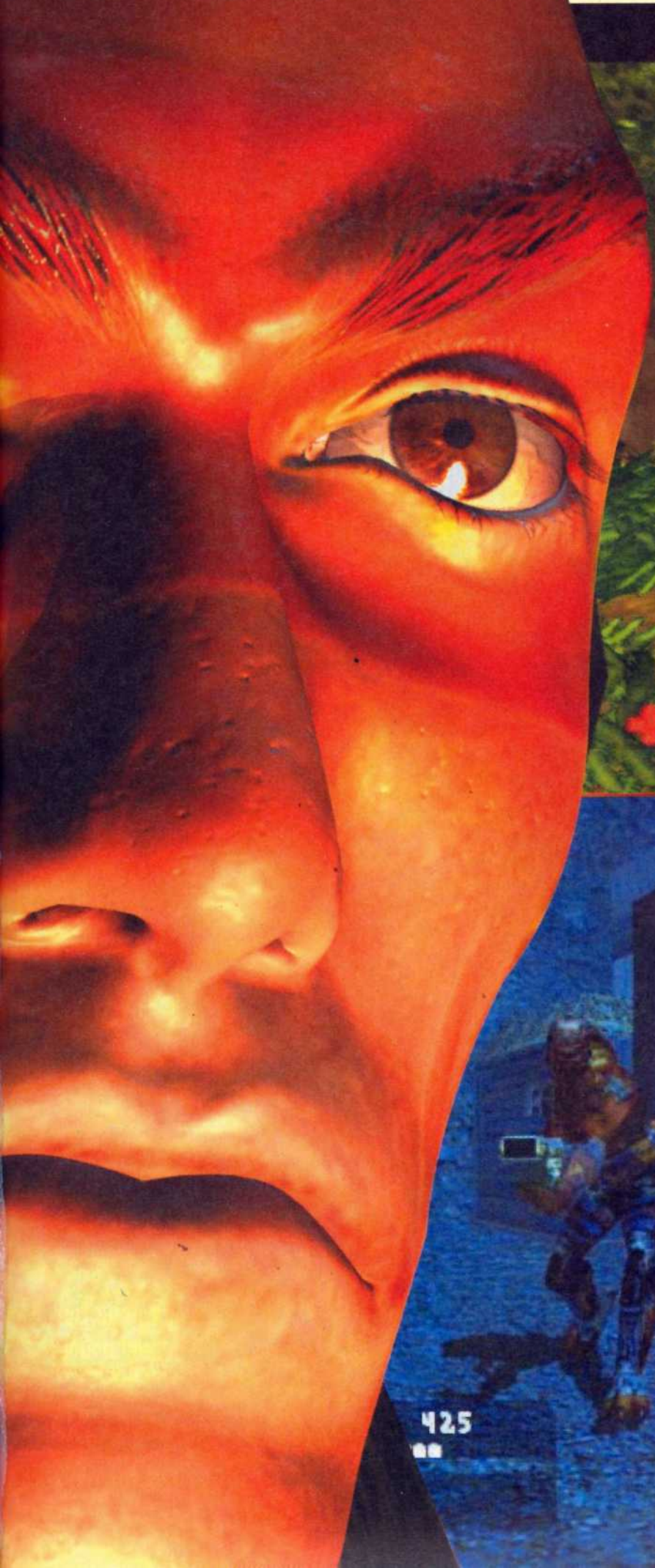
INFO DAVID DIENSTBIER

Mr. Nice Guy

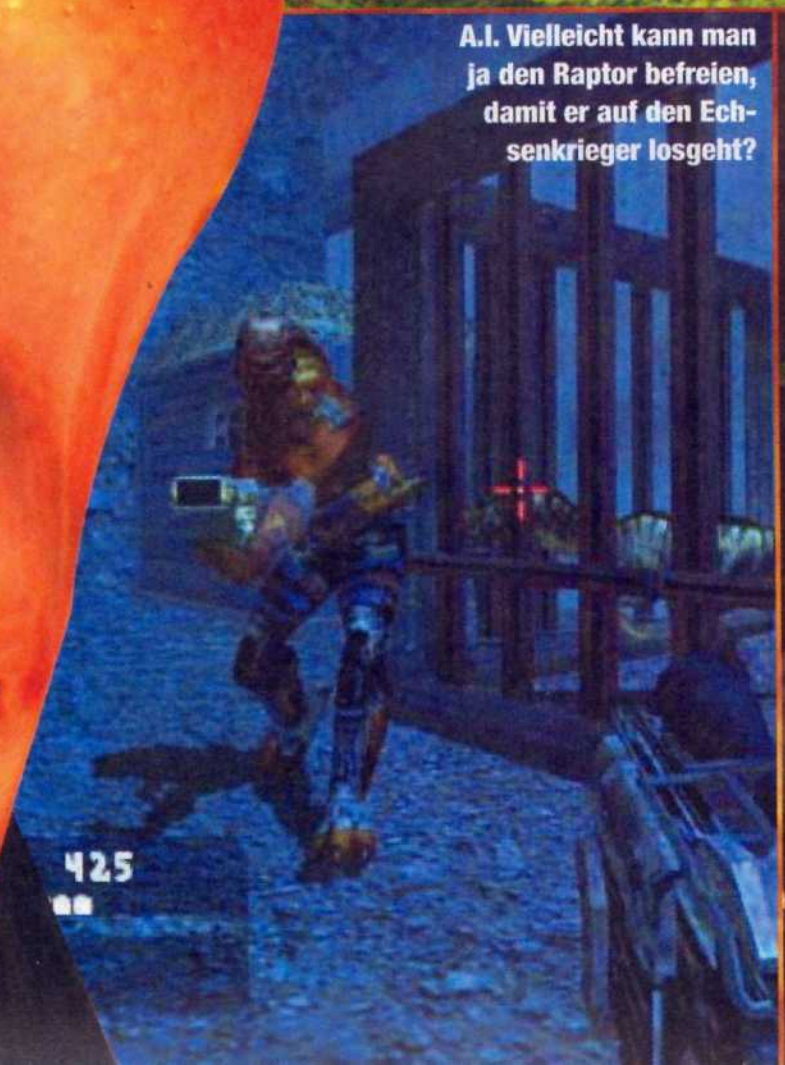
Eine imposante Erscheinung ist er ja schon, der geistige Vater von Turoks Videospiel-Abenteuern. Der sympathische Muskelmann David Dienstbier ist, im Gegensatz zu seiner Kreation, eine lammfromme Person. Eigentlich wollte David ja immer Filme machen. Als Jungspund sah er *Der weiße Hai* im Kino und ab da war es um ihn geschehen. Aber meistens kommt es eben anders, als man denkt. Eines Tages bewarb er sich dann als Game Artist bei Acclaim. „Um etwas Geld nebenbei zu verdienen", sagt er selbst. Aufgrund seiner beachtlichen Fähigkeiten schlug man ihm vor, als Game Designer tätig zu werden. Innerhalb von zwei Monaten bekam er schon sein eigenes Projekt anvertraut. Das Ergebnis war *Turok*, welches sich zum Millionen-Seller entwickelte.



BUDDY Der 34-jährige Turok-Mastermind ist für seine entwaffnende Freundlichkeit bekannt.



SCHLEICH DICH Trotz vorsichtigen Heranpirschens wurdet ihr von den Wachen entdeckt.



A.I. Vielleicht kann man ja den Raptor befreien, damit er auf den Echsenkrieger losgeht?

FEUER UND FLAMME Achtet beim Flammenwerfer-Einsatz auf genügend Abstand zum Gegner.

INFO SPRACHAUFNAHMEN

Hinter den Kulissen

Wer würde nicht gerne in einem Videospiel verewigt werden? Acclaim macht diesen Traum wahr!

SUPERSTAR Beginnt jetzt endlich eine neue Karriere für unseren osmanischen Kojak?

Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen stellt die deutsche Übersetzung bei Acclaim-Titeln kein Ärgernis dar. Wer erinnert sich nicht gern an die geniale *Shadowman*-Synchro, die dem englischen Original wirklich in nichts nachsteht? Denselben Aufwand betreibt man nun auch bei *Turok Evolution*. Neben professionellen Sprechern, welche euch etwa aus Kinohits wie *Blade 2* und *Scream* bekannt sein dürften, wurden auch Redakteure von verschiedenen Fachzeitschriften eingeladen. Unser Redaktions-Glatzkopf Ahmet war dabei und durfte einem Multiplayer-Charakter seine Stimme leihen. Statt heroischer Schlachtrufe musste er so doppeldeutige Sätze brüllen wie „In eure Käfige, ihr Süßen!". Wir können den Release jedenfalls kaum noch erwarten, denn wann hört man seinen Kollegen schon mal in einem Videospiel?

ABWECHSLUNG IST TRUMPF

Natürlich gibt es nicht nur Dschungelstages, sondern auch eine Vielzahl von thematisch anderen Levels. Von der zerbombten Stadt bis zum gegnerischen Echsen-Stützpunkt ist so ziemlich alles vertreten. Ihr habt auch die Möglichkeit, auf dem Rücken eines Flugsauriers durch die Lüfte zu segeln, um eure Gegner im Flug auszuschalten. Dadurch hebt sich das Spiel wohltuend vom Ego-Shooter-Einerlei ab. Anfangs wollte man noch Sequenzen einbauen, die es dem Spieler erlauben, auf dem Rücken eines Sauriers zu reiten. Laut den Entwicklern ließ sich dies jedoch nicht so realisieren, dass es am Ende ihren Qualitätsansprüchen genügte – daher flog dieses Feature kurzerhand wieder raus. Bezeichnend für die *Turok*-Serie ist natürlich auch die große Anzahl abgefahrener Waffen. So könnt ihr eine einfache Pistole per Knopfdruck in eine Sniper-Rifle verwandeln und mit dem richtigen Ballermann lassen sich sogar schwere Verwüstungen anrichten. Mit *Turok Evolution* will Acclaim die nächste Ego-Shooter-Generation einläuten – und wie es aussieht, könnte dies durchaus gelingen. Einen Haken hat das Ganze aber doch: Bisher bekamen wir nur die – zugegebenermaßen – grafisch brillante Xbox-Fassung zu daddeln. Die GameCube-Version wird erst auf der diesjährigen E3 in spielbarer Version zu sehen sein. Auf unsere Frage, ob denn die GameCube-Fassung optisch schlechter wäre, bekamen wir allerdings eine beruhigende Antwort:. „Es gibt Sachen, die sehen in der Cube-Fassung besser aus, wogegen ein paar Dinge wiederum auf der Xbox schöner wirken. Wir versuchen aber, aus beiden Kisten das Beste rauszuholen!", erklärt David Dienstbier. Die GameCube-Screenshots, die ihr auf diesen Seiten seht, machen auf jedenfalls einen hervorragenden Eindruck. Nach der E3 wissen wir – und alle N-ZONE-Leser – mehr!

AHMET ISCITÜRK

ANGESPIELT

TUROK EVOLUTION

Genre:	Ego-Shooter
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card
Umfang:	Nicht bekannt
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.acclaim.de**

Hersteller	Termin
Acclaim	**September**

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Perfect Dark und Die Hard: Vendetta sind nicht die einzigen **Referenzthron-Anwärter**, die auf euch warten!"

ABGEHOBEN Die Steuerung des Flugsauriers ist wirklich gut gelungen.

WAS GUCKST DU? Wenn ihr die Shotgun abfeuert, wird der Raptor noch dümmer dreinblicken.

BANZAI! Im Tiefflug über gegnerische Camps zu brausen, macht tierisch Laune!

Super Mario Sunshine

Am 19. Juli erscheint Super Mario Sunshine in Japan. Kann der **pummelige Klempner** an frühere Erfolge anknüpfen?

UND 1, UND 2, ... Mario muss auch in seinem neuesten Abenteuer wieder klettern.

FIESE MÖPP Dieses vielarmige Wesen sieht sehr nach einem größeren Zwischengegner aus.

WIEDERSEHEN Natürlich dürfen Yoshi und Toad auf dem GameCube nicht fehlen.

Auch wenn Luigi seinen Bruder Mario beim GameCube-Start würdig vertreten hat, war *Luigi's Mansion* für viele nicht die Killerapplikation, die sie erhofft hatten. Im Juli schickt sich Mario in Japan an, die Familienehre wiederherzustellen, und startet in sein erstes GameCube-Abenteuer. Anders als in vorherigen Spielen hat Bowser diesmal nicht die Prinzessin entführt. Nun beginnt die Geschichte auf einer kleinen, idyllischen Insel. Mario und die Prinzessin wollen dort einen wohlverdienten, erholsamen Urlaub verbringen, doch natürlich ist den beiden keine Ruhe vergönnt. Kaum sind sie auf der Insel angekommen, verunstalten hässliche Wandmalereien und Farbkleckse die Gegend und der Übeltäter ist angeblich Mario selbst. Der Nintendo-Star kann das natürlich nicht auf sich sitzen lassen, schnappt sich eine Wasserkanone, um die Gegend zu reinigen und von üblen Schergen zu befreien, und versucht, die Sache aufzuklären. Dabei trifft Mario wieder auf zahlreiche alte Bekannte wie Yoshi und Toad, aber auch auf viele neue Charaktere. Spielerisch soll sich *Super Mario Sunshine* laut Miyamoto eng an den N64-Vorgänger halten. Obwohl die ersten gezeigten Screenshots optisch noch keine Bäume ausreißen, sind wir sicher, dass der Titel ein absoluter Hit wird.

FABIAN SLUGA

ANGESPIELT
SUPER MARIO SUNSHINE

Genre:	Jump & Run
Spieler:	Nicht bekannt
Speichern:	Memory Card
Umfang:	Nicht bekannt
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.com**

Hersteller	Termin
Nintendo	**4. Quartal 2002**

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Super Mario Sunshine hat das Zeug dazu, den genialen N64-Vorgänger noch **zu überflügeln**."

Pikmin

Am 14. Juni soll Pikmin bei uns erscheinen. Wir werfen einen ersten Blick auf die deutsche Version.

Nintendo-Mastermind Shigeru Miyamoto hat wieder zugeschlagen und mit *Pikmin* seiner legendären Spieleliste einen weiteren Klassiker hinzugefügt. Dort finden sich bereits Namen wie Mario oder Donkey Kong wieder, die Videospielgeschichte geschrieben haben. *Pikmin* tauchte im letzten Jahr wie aus dem Nichts auf der Spaceworld-Messe auf und begeisterte Kritiker sowie Zuschauer. Nach den Japanern und Amerikanern kommen im Juni nun endlich auch die Europäer in den Genuss des innovativen Strategie-Mixes. Die Geschichte des ungewöhnlichen Spiels beginnt im Weltraum, als ein mächtiger Meteorit Olimars Raumschiff streift und zum Absturz auf einem fremden Planeten bringt. Olimar ist klar: Oh-ne fremde Hilfe wird er von hier nicht wegkommen, da sich sein Weltraumgefährt in zahlreiche Einzelteile über den Planeten verteilt hat. Doch glücklicherweise trifft der Havarierte auf die Pikmin. Das sind rote, gelbe und blaue Pflanzenwesen, die unterschiedliche Fähigkeiten besitzen und Olimar helfen, die Raumschiffteile wiederzufinden.

HOBBYGÄRTNER MIYAMOTO

Shigeru Miyamoto holte sich so manche Inspiration aus dem hauseigenen Garten und dachte sich zahlreiche Gemeinheiten aus, die man dem Spieler entgegenstellen kann. Und so gestaltet sich die Suche nach den Wrackteilen schwieriger, als man zunächst annimmt, denn überall versperren lästige Holzbarrieren, weggeworfener Müll und (knuddelige) Insekten den Weg. Wenn man an einem Problem länger als geplant hängen

GLUBSCHAUGE Trotz niedlichen Aussehens hat es dieser Gegner faustdick hinter den Ohren.

UFO-ALARM Die komischen Teile am rechten Bildschirmrand gehören zu eurer Basis.

ABGESTÜRZT Olimars Raumschiff hat sich in viele kleine Teile aufgelöst und muss geflickt werden.

VERSPERRT Diverse Gegenstände müssen erst aus dem Weg geräumt werden, bevor man weiterkann.

bleibt, liegt es zumin-dest nicht an der ausgezeichneten Steuerung, die perfekt an den GameCube-Controller angepasst wurde. So könnt ihr eure Pikmin problemlos aufstellen, auf die unterschiedlichsten Arbeiten ansetzen oder in den Kampf gegen glubschäugige Monster schicken. Je nach Grö-ße der Objekte oder Gegner müsst ihr unterschiedlich viele Pikmin einsetzen, um zum gewünschten Erfolg zu kommen. Eine Zahl über den jeweiligen Objekten gibt euch Aufschluss darüber, wie viele Helfer ihr einsetzen müsst. Habt ihr zu wenige Pikmin, lässt sich in freier Wildbahn jedoch fast alles, was kreucht und fleucht, als Rohstoff für die Pikmin-Produktion nutzen. Viel Zeit bleibt euch allerdings nicht, denn Olimar kann maximal 30 Tage (ein Pikmin-Tag dauert 15 Minuten) in der giftigen Atmosphäre des Planeten überleben.

DER GARTEN LEBT!

Die Grafik des Spiels wirkt sehr detailliert und zoomt absolut flüssig über den Bildschirm. Insbesondere die famosen Animationen der Pikmin und der Gegner begeistern – und so werden euch eure hilfreichen Gefährten schnell ans Herz wachsen. Fein, dass Nintendo auch an kleine Details gedacht hat, wie z. B. dass sich Gras bewegt, wenn man hindurchschreitet. Nintendo verspricht für die PAL-Version erfreulicherweise deutsche Texte und eine gute Anpassung ohne Geschwindigkeitsverlust und PAL-Balken. Ob im Gegensatz zu den Launch-Titeln ein 60-Hertz-Modus eingebaut wird, ist laut Nintendo noch nicht endgültig sicher. Freut euch schon mal auf einen ausführlichen Test in der nächsten Ausgabe!

FABIAN SLUGA

ANGESPIELT

PIKMIN

Genre:	Strategie
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card
Umfang:	Fünf Areale
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.pikmin.com**

Hersteller	Termin
Nintendo	**14. Juni**

EINSCHÄTZUNG

SUPER

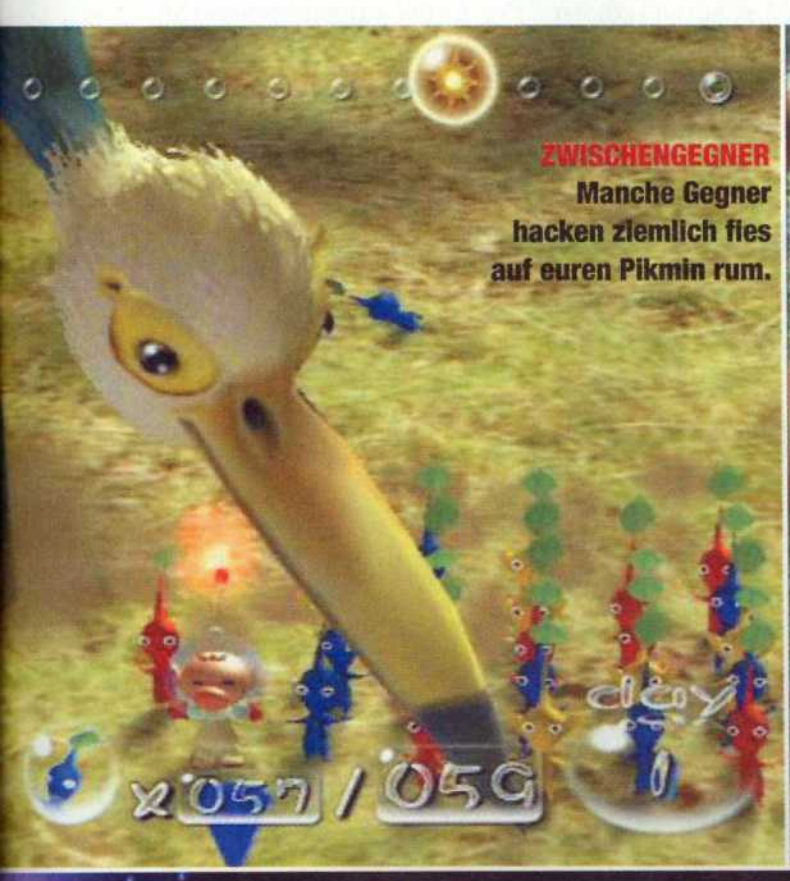
„Fantasievolles und innovatives Gartenvergnügen mit toller Technik. Ein weiteres Miyamoto-Meisterwerk!"

INFO MUSIK-CD

Kurios

Die zunächst enttäuschenden Verkaufszahlen aus Japan wurden durch den Verkauf einer Musik-CD mächtig angekurbelt.

Die Pikmin-Musik-CD beinhaltete den Song „Ai no Uta" (was so viel wie „Song of Love" bedeutet), welcher auch in der japanischen Werbung gespielt wurde. Viele Japaner gaben an, sie hätten das Spiel gekauft, nachdem sie die tolle Musik auf der CD gehört hätten. Und so wurde *Pikmin* doch noch zum Renner und zu einem der erfolgreichsten GameCube-Titel bis heute. Wäre auch schade um das innovative Spiel gewesen.



ZWISCHENGEGNER Manche Gegner hacken ziemlich fies auf euren Pikmin rum.

IN REIH UND GLIED Die verschiedenfarbigen Pikmin haben unterschiedliche Fähigkeiten.

KOLLISIONSKURS Dieser Meteorit ist für Olimars Crash verantwortlich.

ERSATZTEIL Unsere Pikmin schleppen gerade ein Antriebsteil zur Rakete.

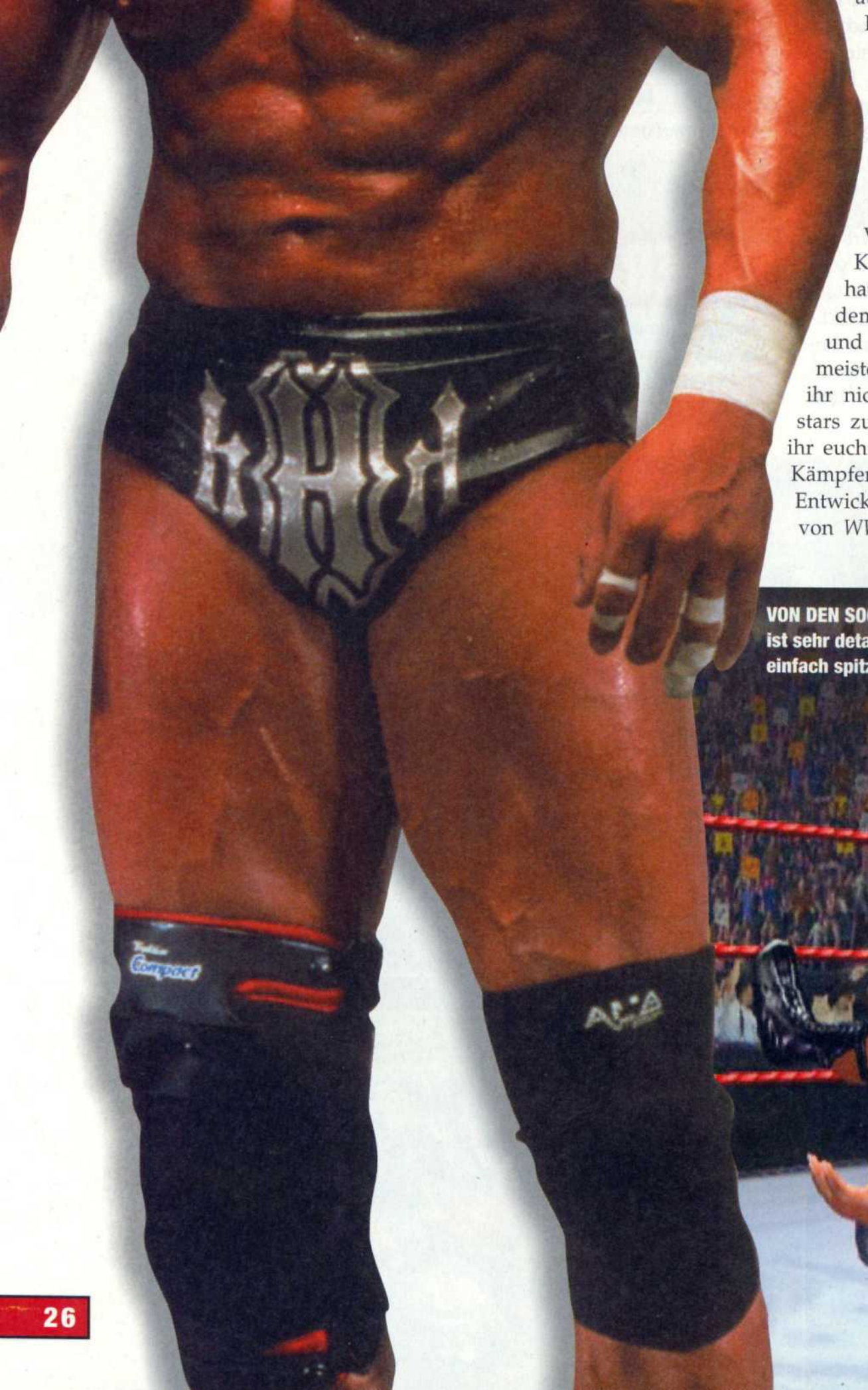
WWF Wrest

Auch auf dem GameCube zeigt THQ keine Gnade und möchte wieder den **Wrestling-Thron** besteigen.

Auf dem N64 sahnte THQ mit *WWF No Mercy* Höchstwertungen ab. Um nun auch auf dem GameCube Klassenprimus zu werden, spendiert THQ *WWF Wrestlemania X8* über 40 Wrestler aus den Verbänden der WWF und der WCW. Unter den Charakteren finden sich Berühmtheiten wie Rob Van Dam, Booker T oder Kevin Nash. Jeder Wrestler hat seinen eigenen Stil und dementsprechende Stärken und Schwächen, die erst gemeistert werden wollen. Falls ihr nicht auf einen der Superstars zurückgreifen wollt, könnt ihr euch alternativ einen eigenen Kämpfer zusammenstellen. Als Entwickler holte THQ das Team von *WWF SmackDown!* (PS2) an Bord. Demzufolge spielt sich *WWF Wrestlemania X8* auch wie ein Mix aus dem PS2-Titel und dem N64-Vorgänger. Ein Beispiel ist die Beliebtheitsskala, die sich sowohl in *SmackDown!* wie auch in *No Mercy* wiederfindet. Hier könnt ihr mit Schlag- und Trittkombinationen das Publikum auf eure Seite bringen und euren Beliebtheitsbalken nach oben treiben. Führt ihr dagegen zu oft dieselben Attacken aus, fangen die Zuschauer an, euch auszubuhen und eure Beliebtheit sinkt rapide. Ist der Balken komplett gefüllt, könnt ihr zu jeder Zeit einen Special Move ausführen.

KÄMPFEN BIS ZUM UMFALLEN

Wie es eurem Wrestler geht, könnt ihr wiederum an einem anderen Balken erkennen, der auch schon in der N64-Fassung



VON DEN SOCKEN Die Grafik ist sehr detailliert und sieht einfach spitze aus.

lemania X8

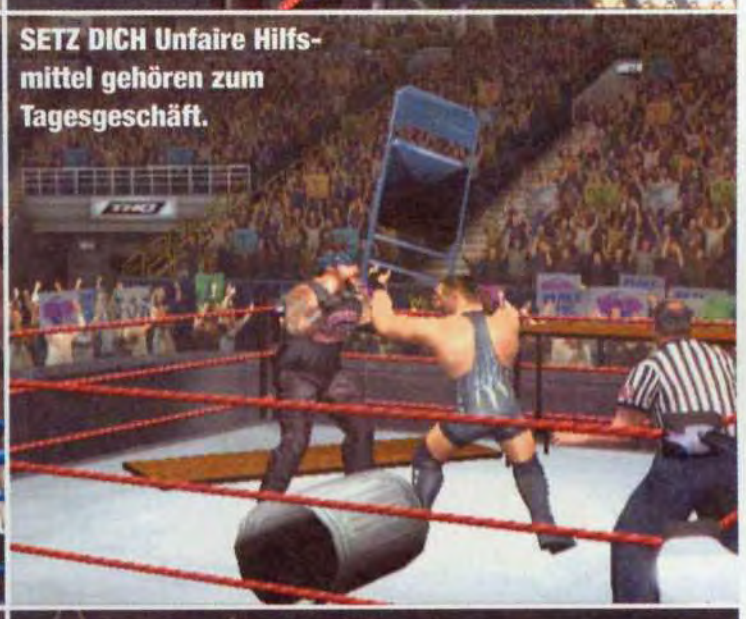
enthalten war. Ist ein Wrestler in ausgezeichneter Verfassung, färbt sich der Balken rot; geht es eurem Wrestler schlecht, könnt ihr kaum noch einen Move kontern und der Balken erscheint in Blau. Um den Gegner abzuwehren und sich aus einem Griff zu befreien, müsst ihr den L-Knopf zum richtigen Zeitpunkt drücken. Dank der guten Animationen, findet man allerdings bereits nach wenigen Minuten das richtige Timing. Das Schlag- und Kicksystem orientiert sich stark an *SmackDown!*, so dass *No Mercy*-Fans unter Umständen enttäuscht sein könnten. Dennoch wurde die Steuerung in vielen Fällen einfach gehalten, somit haben auch Einsteiger eine Chance, schnell in das Spiel reinzukommen. In Sachen Atmosphäre möchte THQ neue Maßstäbe setzen. So versprechen die Entwickler, jedem Wrestler einen eigenen, pompös inszenierten Einmarsch mit eigener Musik zu verpassen. Das Publikum soll realistisch rüberkommen und in der Endversion jubeln, buhen und Sprechchöre in verschiedenen Intensitäten beherrschen. Natürlich könnt ihr bei *WWF Wrestlemania X8* an bekannten Spektakeln wie dem Royal Rumble, dem Iron Man oder den berüchtigten Käfig-Matches teilnehmen. Ein interessantes Feature ist die Champions Road, in der ihr euch mit einem Nachwuchstalent von ganz unten bis nach ganz oben zum Titel kämpfen könnt. Unfaire Hilfsmittel wie Stühle, Tische oder Baseballschläger dürfen selbstverständlich nicht fehlen. Im Juni soll das Wrestling-Vergnügen in den USA beginnen, wir Europäer können wohl auch noch in diesem Jahr in den Ring steigen.

FABIAN SLUGA

GUTEN FLUG Bei so einem Move ist auch der Schiedsrichter baff!

HART Sitzt man in der Ecke, hat man nichts mehr zu lachen.

SALTO MORTALE Spektakuläre Moves dürfen nicht fehlen.



SETZ DICH Unfaire Hilfsmittel gehören zum Tagesgeschäft.

LIVE Im Hintergrund könnt ihr das Ringgeschehen auf der Leinwand beobachten.

MULTIPLAYER Im Mehrspielermodus macht das Ganze doppelt so viel Laune!

INFO DIE SUPERSTARS

Die Qual der Wahl

Die Entwickler wollen sage und schreibe 42 Wrestler aus dem WWF- und dem WCW-Verband in *WWF Wrestlemania X8* unterbringen. Im Folgenden listen wir euch schon mal diejenigen auf, die definitiv in der Endversion enthalten sein werden.

The Rock
Triple H
„Stone Cold" Steve Austin
Undertaker
Kurt Angle
Rob Vand Dam
Booker T
DDP
Hurricane
„Hollywood" Hulk Hogan
Scott Hall
Kevin Nash
Kane
Jeff Hardy
Matt Hardy
Rakishi
Chris Jericho
Lance Storm

KÄMPFERRIEGE Jeder Charakter hat eigene Stärken und Schwächen, die beherrscht werden wollen.

ANGESPIELT
WWF WRESTLEMANIA X8

Genre:	Wrestling
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card
Umfang:	8+ Spielmodi
Sprache:	Englisch

Internet: **www.thq.com**

Hersteller	Termin
THQ	**2002**

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„WWF Wrestlemania X8 hat gute Chancen, die **neue Wrestling-Spitze** auf dem GameCube zu werden."

ANGESPIELT

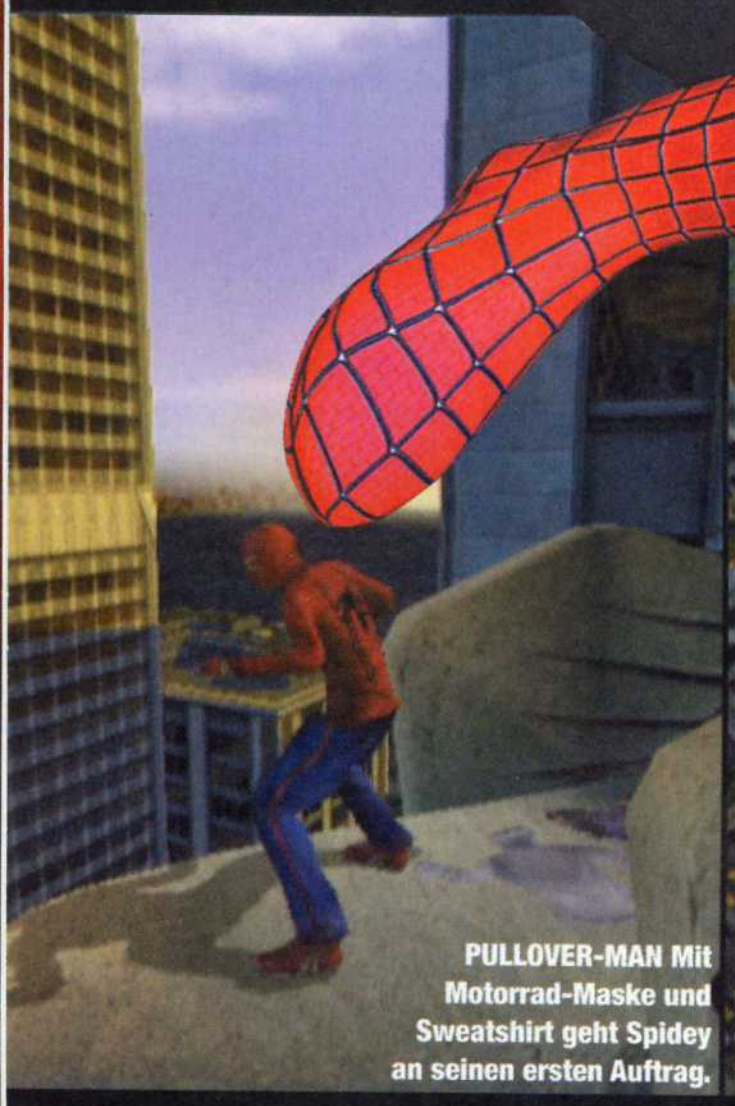
Spider-Man:

So gut sah Spider-Man noch nie aus. Geht mit dem klebrigen **Superhelden** auf Verbrecherjagd.

Wie wird man eigentlich ein Superheld? Naja, die Frage ist nicht leicht zu beantworten. Die meisten Personen, die zu Superhelden werden, haben irgendwann mal auf einem Atomtestgelände gecampt oder einen von keiner Krankenkasse abgesegneten medizinischen Selbstversuch gemacht. Im Falle des pickelgesichtigen Peter Parker liegt der Fall ähnlich: Auf einem Schulausflug in ein Zentrum für Gentechnologie wird der pubertierende Teenager von einer genetisch veränderten Spinne gebissen und entwickelt nun übernatürliche Fähigkeiten. Das daraus resultierende Ergebnis hätte zwar einen gewissen Unterhaltungswert in der Dr.-Sommer-Rubrik der Bravo – für Peter steht jedoch fest, dass er von nun an als übernatürlicher Spider-Man für Recht und Ordnung kämpft.

DAS SPIEL ZUM FILM

Eigentlich war *Spider-Man: The Movie* schon als Launchtitel für den Cube eingeplant, da man aber dem Film nicht vorgreifen möchte, müssen wir uns noch bis zum 6. Juni gedulden, um den arachniden Helden auf heimischen Spielwürfeln bewundern zu können. Ihr schlüpft natürlich in die Rolle von Spidey und spielt seinen Werdegang vom kleinen Hosenmatz zum professionellen Schurkenjäger nach. Sehr nett ist



PULLOVER-MAN Mit Motorrad-Maske und Sweatshirt geht Spidey an seinen ersten Auftrag.

HÖHENANGST? Fragt lieber nicht, wo Spidey das Ende seines Spinnenfadens befestigt.

The Movie

dabei die Idee, dass ihr in den ersten Levels noch in einem provisorischen Kostüm herumlauft. Anstelle des sexy Latex-Anzuges rennt ihr zu Beginn mit Motorradmaske und Sweatshirt herum. Spideys Fähigkeiten tut dies aber keinen Abbruch. Wie in den Vorgängern auf PS2 und N64 könnt ihr Wände entlanglaufen, zwischen Häuserschluchten schwingen und viele verschiedene Spinnennetzvariationen im Kampf gegen eine riesige Menge an Superschurken einsetzen.

NEUE TECHNIK

Mit *Spider-Man: The Movie* setzt Activision erneut auf das brillante Spielprinzip der Vorgänger. Besonders cool sind auch diesmal wieder die Netzschwing-Levels in den Häuserschluchten gelungen. Dadurch, dass man dank der neuen Hardware endlich die nötige Prozessor-Power hat, um auch den Boden darzustellen, ergibt sich ein fantastisches Höhenerlebnis. Daneben gibt es aber auch Levels, in denen ihr nur durch Gebäude lauft. Leider kränkeln diese Innenlevels bisher noch an einer etwas unstimmigen Kamera-Führung. Sollte dies behoben sein, steht uns mit *Spider-Man: The Movie* das bisher beste Spiel um den sympathischen Superhelden bevor.

JEAN-REINER JUNG

ANGESPIELT

SPIDER-MAN: THE MOVIE

Genre:	Action
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card
Umfang:	22 Levels
Sprache:	Dt. Sprache/Dt. Texte

Internet: **www.activision.de**

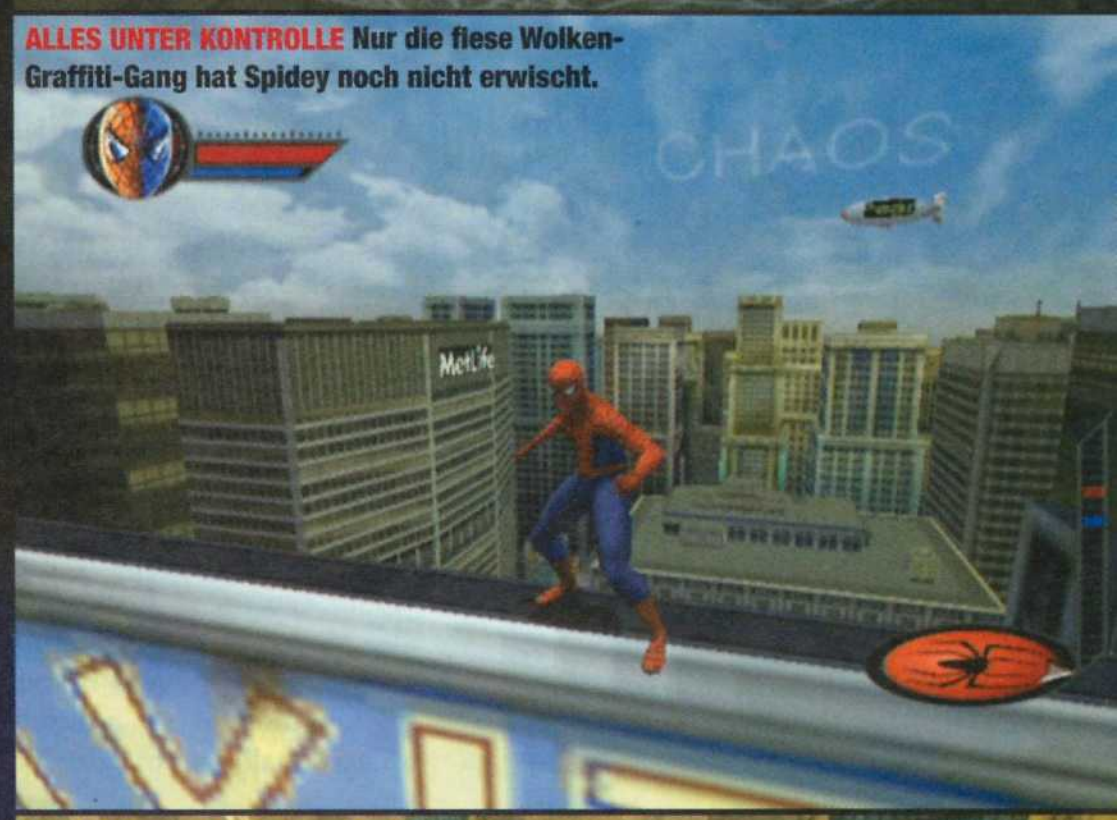
Hersteller	Termin
Activision	**6. Juni**

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Grafisch und spielerisch sehr gelungen. Dies scheint **das beste Spider-Man-Spiel** zu werden."

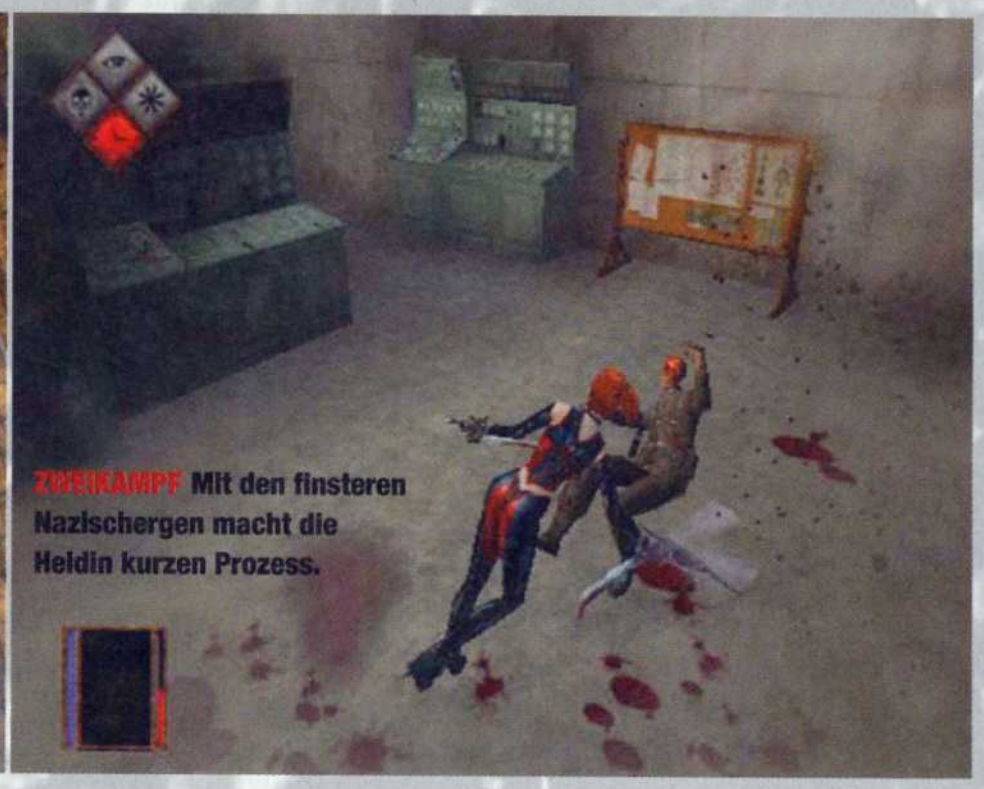
SCHLUSS MIT LUSTIG Spider-Man räumt mit einem Special-Move gehörig auf.



ALLES UNTER KONTROLLE Nur die fiese Wolken-Graffiti-Gang hat Spidey noch nicht erwischt.

FESSEL MICH! Spidey legt mit seinen Spinnenfäden einen Schurken auf Eis.

MONUMENTAL Wow! In diesen Bauwerken kann man sich schon mal verlaufen.



ZWEIKAMPF Mit den finsteren Nazischergen macht die Heldin kurzen Prozess.

BloodRayne

Wer will schon Lara Croft, wenn man Agentin **BloodRayne** haben kann?

Es mag einige unter unseren Lesern geben, die nach der Absage der schönen Lara vor Wut in den nächsten Controller gebissen haben. Für all jene gibt es wieder Hoffnung. Mit der anmutigen Superagentin BloodRayne stürmt nämlich eine Amazone auf den GameCube, die sich weder kurventechnisch noch hinsichtlich ihrer Fähigkeiten hinter der *Tomb Raider*-Frau verstecken muss. In Bezug auf ihre Herkunft ist die Schönheit ebenfalls etwas ganz Besonderes. BloodRayne ist nämlich halb Mensch, halb Vampir! Ihre übernatürlichen Fähigkeiten macht sich eine geheimnisvolle Organisation zunutze. Einer ihrer Aufträge verschlägt die Geheimagentin mit den besonderen Kräften in die düstere Vergangenheit des Jahres 1930. Dort soll sie verhindern, dass ein übler Nazi mithilfe okkulter Relikte die Weltherrschaft an sich reißt. Um dem miesen Verbrecher das Handwerk zu legen, bereist die Heldin unter anderem die Sumpflandschaft Louisianas, einen argentinischen Tempel sowie ein düsteres Schloss in Deutschland. Neben schießwütigen Wehrmachtssoldaten warten auch eklige Zombiehorden auf die Protagonistin. Zum Glück kann sie im Kampf nicht nur auf Schwerter oder Pistole, sondern auch auf ihre Vampirkräfte zurückgreifen. Neben einem Zoomblick für große Distanzen kann sie die Feinde auch im – seit dem Streifen *Matrix* allseits beliebten – Slowmotion-Modus zur Strecke bringen. Die düstere Atmosphäre dürfte das Abenteuer zusammen mit den brillanten Animationen der Agentin und der abgefahrenen Story vor allem für ältere Gamer interessant machen.

JENS QUENTIN

BALLERFRAU Kleinere Feinde werden mit normalen Schusswaffen ausgeschaltet. Ob der Fisch links an der Wand singen kann?

ABARTIG Die schöne Protagonistin gibt den seltsamsten Kreaturen Saures.

ANGESPIELT
BLOODRAYNE

Genre:	Action
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card
Umfang:	Nicht bekannt
Sprache:	Englisch

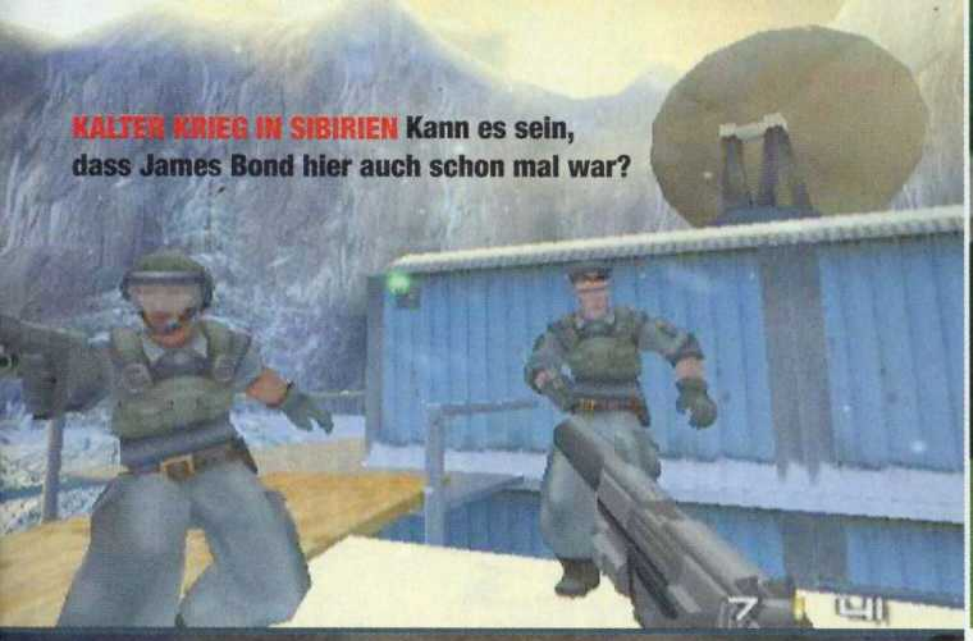
Internet: **www.terminalreality.com**

Hersteller	Termin
Majesco	**Ende 2002**

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

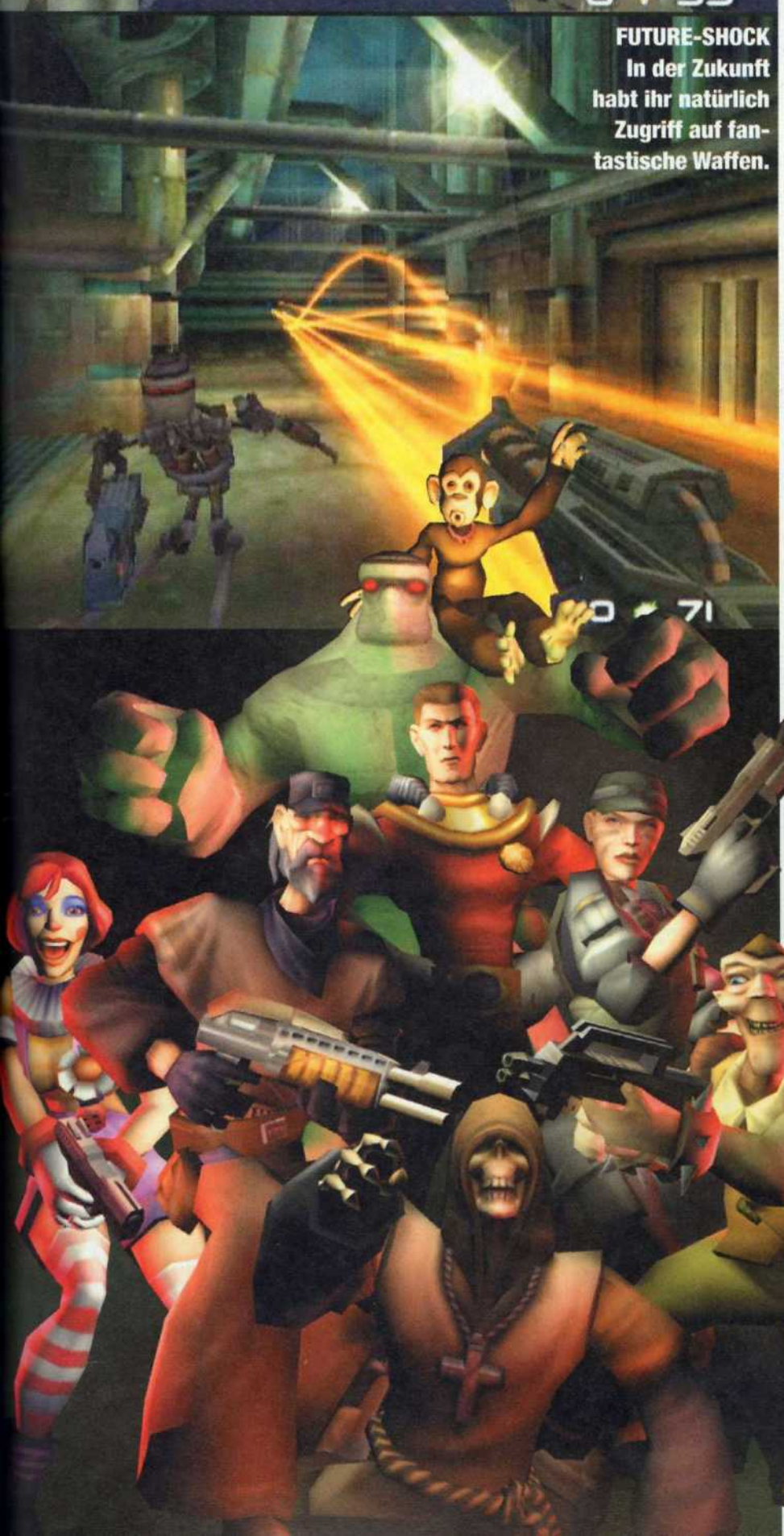
„Düstere, **knallharte Action** mit einer abstrusen Hintergrundgeschichte für eine ältere Zielgruppe“



KALTER KRIEG IN SIBIRIEN Kann es sein, dass James Bond hier auch schon mal war?

HABEN SIE FEUER? Der Androide setzt seinen Flammenwerfer ein.

TUNNELBLICK Im russischen Lager kämpft ihr gegen kalte Krieger.



FUTURE-SHOCK In der Zukunft habt ihr natürlich Zugriff auf fantastische Waffen.

Time-Splitters 2

Einmal **nachladen** bitte. Ego-Shooter-Fans stehen rosige Zeiten bevor.

Was hat Nintendos Leib- und Magen-Entwickler Rare mit diesem Titel zu tun? Auf den ersten Blick eigentlich so gut wie gar nichts. Wenn man sich allerdings mal die Personalliste von Free Radical Design anschaut, fällt auf, dass hier so mancher ehemalige Rare-Mitarbeiter ein neues Zuhause gefunden hat. Einige haben sogar an einem beliebten indizierten Bond-Spiel mitgearbeitet und lassen nun ihr Know-how in *TimeSplitters 2* einfließen. Als einer von zwei Zeitreisenden macht ihr euch auf die Spur einer gigantischen Verschwörung von Außerirdischen, die vorhaben, die Zeitlinie der Erde zu verändern. Und so springt ihr von einer Epoche in die nächste und müsst verhindern, dass die Aliens in unserer Geschichte herumpfuschen. Neun Zeitepochen gilt es zu säubern, bis endlich Ruhe im Raum-Zeit-Kontinuum herrscht. So lasst ihr im Wilden Westen die Waffen sprechen, sorgt in den 20er-Jahren für Ordnung in Chicago und steigt sogar in das futuristische Neo-Tokio ein. Wem die vorgegebenen Levels nicht genug sind, hat auch die Möglichkeit, mittels eines Editors für eigene Herausforderungen zu sorgen. Natürlich darf ein netter Multiplayer-Modus nicht fehlen. Hier sind neben Spielmodi wie Deathmatch und Capture the Flag auch Eskorten und Basis-Verteidungen angekündigt. *TimeSplitters 2* erscheint im September sowohl für den GC als auch für die Xbox und die PS2 gleichzeitig.

JEAN-REINER JUNG

ANGESPIELT

TIMESPLITTERS 2

Genre:	Action
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card
Umfang:	Nicht bekannt
Sprache:	Nicht bekannt

Internet: **www.eidos.com**

Hersteller	Termin
Eidos	**September**

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Sehr interessanter Ego-Shooter, an dessen Herstellung ehemalige Rare-Programmierer beteiligt sind."

Distributed by

INFOGRAMES

NINTENDO GAMECUBE

GAME BOY ADVANCE

Die gewaltigen Armeen von Licht und Schatten treffen aufeinander. Die Zukunft einer brüchigen Welt steht auf dem Spiel. Wirst Du der guten Macht folgen und in einem Wettlauf um den Weltfrieden Sonic der Superheld werden? Oder erliegst Du dem dunklen und fiesen Shadow, um die Welt in den Untergang zu führen... Entscheide Dich – aber wähle Deine Seite weise.

- 30 Action Level mit mehr als 50 Missionen · Mehrspieler-Modi mit neuen Battle Arenen und Kart Racing
- 12 Charactere inklusive Metal Sonic, Amy, Chaos Zero und den Chao Walkers .
- Verbesserter Chao Modus mit neuen Mini Games und exklusiver Verlinkung zu Deinem Game Boy Advance

Original Game © SEGA © SONICTEAM/Sega Corporation. 2001 © 2002 INFOGRAMES. All rights reserved. TM and ® are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo.

CREATED BY SONIC TEAM™ SEGA®

war verkündet:
des dunklen Igels
dieser Welt...

SONIC™ ADVENTURE 2 BATTLE

Und wo stehst Du?

KAMPF UM NAMEK Auf dem fremden Planeten wimmelt es von Schergen des bösen Freezer.

PICCOLO ERLEDIGT RADDITZ Zu dumm, dass Son-Goku mitten im Weg steht.

STRASSENKÄMPFE Zum Warmwerden verprügelt Son-Goku eine Hand voll Ganoven.

Dragon Ball Z Legacy of Goku

Kamehame-Ha! Jetzt könnt ihr die Abenteuer Son-Gokus auf dem GBA nachspielen.

Ist bei euch RTL II auf dem ersten Programmspeicherplatz? Um 19:00 Uhr lasst ihr alles stehen und liegen und schaltet die Glotze an? Ihr müsst bei dem Wort Saiyajin nicht an eine chinesische Süßspeise denken? Wenn die Antwort dreimal ein lautes „Ja" war, dann hat euch bestimmt auch schon das *Dragon Ball*-Fieber erwischt. Es ist schon beachtlich, wie viele Leser uns täglich mit Post bombardieren und nach spielbaren Umsetzungen der beliebten Serie um die Superkämpfer fragen. Die Zeit des bangen Hoffens ist nun vorbei, denn obwohl Infogrames bislang noch kein großes *DBZ*-Spiel für den GameCube plant, so hat man zumindest insgesamt drei Titel für

GUTES TEAM Son-Goku und seine Freunde nehmen es mit den schlimmsten Unholden der Galaxis auf.

INFO DRAGON BALL Z: COLLECTIBLE CARD GAME

Zum Sammeln und Tauschen!

Ihr mögt Dragon Ball und Karten spielen? Fein! Denn dann könnte das Spiel zu den amerikanischen Dragon-Ball-Z-Trading-Cards für euch interessant sein.

Keine erfolgreiche Serie ohne das passende Trading-Card-Spiel. In den USA gibt es die Sammelkarten schon seit einer Weile und im dritten Quartal kommt ähnlich wie beim *Pokémon Trading Card Game* auch das Spiel zu den *DBZ*-Sammelkarten auf den Markt. Auf dem Modul haben die virtuellen Ebenbilder von über 300 Sammelkarten Platz gefunden, deren Thema nicht nur die Freezer-Saga abdeckt, sondern auch noch die Cell-Saga. Ihr beginnt das Spiel bereits mit 157 Karten und könnt nach jedem gewonnenen Match euer Deck um bis zu zehn neue Karten aufstocken. Habt ihr einen *DBZ*-verrückten Freund und ein Linkkabel parat, steht spannenden Kartenduellen nichts im Wege.

COLLECTIBLE CARD GAME **In dem Sammelkartenspiel taucht so gut wie jeder Charakter der Serie auf.**

ANGESPIELT
DBZ: COLLECTIBLE C. G.

Genre:	Strategie
Spieler:	1-2
Link-Modus:	2 Module
Speichern:	Batterie
Umfang:	Freezer- und Cell-Saga
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.infogrames.de**

Hersteller	Termin
Infogrames	**3. Quartal**

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Trading-Card-Spiel um die Dragon-Ball-Charaktere, das wohl nur für **harte DBZ-Fans** interessant ist."

ROTE FLAMME GEGEN BLAUEN STRAHL **Welcher fantastische Special-Move mag in diesem spannenden Duell hier wohl gewinnen?**

PRINZ VEGETA UND NAPPA **Die beiden Saiyajins wollen doch nicht etwa Son-Goku vermöbeln, oder? Na schön, sollen sie es nur versuchen.**

den Game Boy Advance und sogar für den Game Boy Color (siehe Angespielt-Artikel auf Seite 36) in der Mache. Neben dem doch recht merkwürdig anmutenden *Dragon Ball Z: Collectible Card Game* (siehe Extrakasten) gilt die Aufmerksamkeit der Game-Boy-Advance-Spieler besonders *Dragon Ball Z: Legacy of Goku*. Hersteller Infogrames plant bis jetzt eine Veröffentlichung im Mai in den Vereinigten Staaten und auf unsere Nachfrage gab man bekannt, dass eine Veröffentlichung in Europa bereits für das dritte Quartal geplant ist. Das Warten lohnt sich allerdings: Sieht es doch bisher so aus, dass man plant, den Titel vollständig ins Deutsche zu übersetzen.

KAMPF GEGEN FREEZER

In dem Spiel zur erfolgreichen Zeichentrickserie übernehmt ihr natürlich die Rolle des heldenhaften Außerirdischen Son-Goku. Die Handlung setzt in etwa zum selben Zeitpunkt an wie auch die TV-Serie. Jahre nachdem unser Held den Sohn des Oberteufels Piccolo beim Großen Turnier geschlagen hat, landet plötzlich ein Außerirdischer auf der Erde und behauptet, Son-Gokus Bruder Radditz zu sein. Dieser ist doch bei weitem nicht so nett und hilfsbereit wie unser Protagonist und kidnappt erst mal dessen Nachwuchs. Ab diesem Zeitpunkt spielt ihr die Geschehnisse des Anime und der Manga nach, wobei ihr euch nicht nur mit Radditz anlegt, sondern auch mit dem Saiyajin-Prinzen Vegeta und seinem Untergebenen Nappa. Bis zum finalen Showdown gegen den hundsgemeinen Oberschurken Freezer kämpft ihr nicht nur auf der Erde, sondern schwingt euch mit einem Raumschiff zum fernen Planeten Namek, um dort die geheimnisvollen Dragon Balls zu suchen. Die Steuerung läuft dabei ähnlich ab, wie bei den aktuellen *Zelda*-Game-Boy-Color-Spielen. Aus der Vogelperspektive lauft ihr durch bunte Landschaften, setzt Son-Gokus enorme Kräfte gegen eure Widersacher ein und palavert mit über 70 bekannten Charakteren.

JEAN-REINER JUNG

ANGESPIELT
DBZ: LEGACY OF GOKU

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Batterie
Umfang:	Die Freezer-Saga
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.infogrames.de**

Hersteller	Termin
Infogrames	**3. Quartal**

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Schön gemachtes Action-Adventure, das sich eng an die erfolgreiche **Fernsehserie** hält."

OBERWELT Hey, steht da nicht ein pixeliger Piccolo auf der Wiese?

SON-GOKUS FAMILIE Der Familienfrieden währt nicht lange.

KUIRIRIN Die deutsche Übersetzung basiert auf den Manga.

KAMPFBILDSCHIRM Hier wählt ihr eure Spielkarten aus.

NAPPA BRATZELT LOS Der fiese Saiyajin setzt eine heftige Attacke ein.

Dragon Ball Z: Legendäre Superkämpfer

Tolles Abschiedsgeschenk.

Als letzter Titel erscheint für den GBC ein Dragon-Ball-Z-Spiel.

Eigentlich hat niemand mehr so richtig damit gerechnet, dass noch irgendein Spiel für das Vorgänger-Modell des Game Boy Advance herauskommt. Infogrames hat das Color-Handheld nicht abgeschrieben und bringt im Juni wohl das letzte Modul für den Kleinen heraus. Das alleine ist zwar schon eine kleine Sensation; hinzu kommt aber noch, dass es sich um eine der am meisten herbeigesehnten Versoftungen überhaupt handelt. Die Rede ist natürlich von einer *Dragon Ball Z*-Umsetzung. Wie auch schon bei den Abenteuern auf dem Game Boy Advance startet euer Abenteuer zu Beginn der Saga um den Weltraumschurken Freezer. Jedoch schlüpft ihr diesmal nicht in die Rolle des Serienhelden Son-Goku, sondern trainiert erst mal als sein kleiner Sohnimatz Son-Gohan fleißig unter den Fittichen des Außerirdischen Piccolo. Hier macht ihr auch die erste Bekanntschaft mit dem Kampfsystem. Dieses wurde übrigens recht eigenwillig in Szene gesetzt und basiert wohl auf dem japanischen *Dragon Ball Z Trading Card*-Spiel. Sobald es zu einer Konfrontation mit einem Superkämpfer kommt, werden Spielkarten gemischt, die eure Specialmoves repräsentieren. Nun geht der Kampf rundenweise voran, wobei sich eine Angriffs- mit einer Verteidigungsrunde abwechselt. Pro Runde wählt ihr entweder einen Move aus der Blockaden- oder Attackenserie und hofft darauf, dass euer Gegner nichts Stärkeres einsetzt. Verbunden werden die Kämpfe durch gute Zwischensequenzen, wo die Geschichte der Manga und Animes erzählt wird.

JEAN-REINER JUNG

ANGESPIELT

DBZ L. SUPERKÄMPFER

Genre:	Strategie
Spieler:	1
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Batterie
Umfang:	Die Freezer-Saga
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.infogrames.de**

Hersteller	Termin
Infogrames	**Juni**

EINSCHÄTZUNG

OK

„Schwerfällige Mischung aus Strategie- und Kartenspiel, das wohl wirklich nur **hartnäckige Fans** überzeugen wird."

ÜBER 100 SPIELE IM ÜBERBLICK

SPIELE LEXIKON

Auf einen Blick: Die besten Spiele, die aktuellen Termine und die wichtigsten Projekte für den **GameCube** und den **Game Boy Advance.**

GAMECUBE
BEREITS ERHÄLTLICH!

Auf den kommenden Seiten erhaltet ihr einen Überblick über die bereits erhältlichen Titel für den GameCube. Wir haben die Spiele dabei nach Genres geordnet und geben darüber hinaus Empfehlungen für das jeweilige Genre ab. Auch vor Totalausfällen warnen wir euch.

ACTION

Titel	Hersteller	Wertung
Die aktuellen Referenzspiele:		
Star Wars: Rogue Squadron II	LucasArts	90%
Batman Vengeance	Ubi Soft	81%
Disney's Tarzan Freeride	Ubi Soft	73%
Aktuelle Empfehlung:		
Star Wars: Rogue Squadron II	LucasArts	90%
Aktuelle Warnung:		
–		

BEAT 'EM UP

Titel	Hersteller	Wertung
Die aktuellen Referenzspiele:		
Bloody Roar: Primal Fury	Activision	82%
Aktuelle Empfehlung:		
Bloody Roar: Primal Fury	Activision	82%
Aktuelle Warnung:		
–		

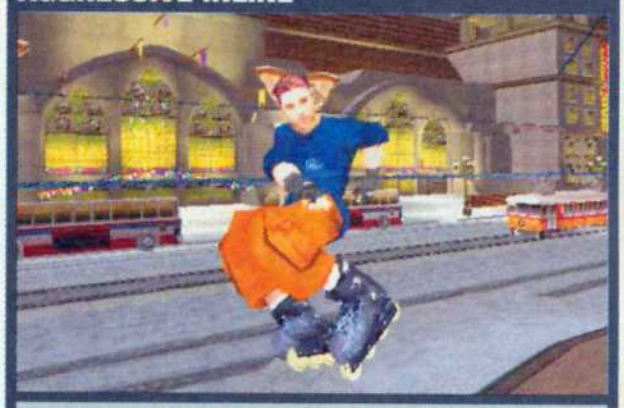
ACTION-ADVENTURE

Titel	Hersteller	Wertung
Die aktuellen Referenzspiele:		
Luigi's Mansion	Nintendo	87%
Aktuelle Empfehlung:		
Luigi's Mansion	Nintendo	87%
Aktuelle Warnung:		
–		

GAMECUBE
IN DER ENTWICKLUNG

Ihr wollt brandneue Bilder und Infos zu den wichtigsten GameCube-Projekten ? Auf den folgenden Seiten bieten wir euch eine Übersicht.

AGGRESSIVE INLINE



Ein weiterer Abklatsch von *Tony Hawk's Pro Skater 3* oder ein innovatives Inline-Vergnügen? Im August wissen wir hoffentlich mehr zu diesem Titel.

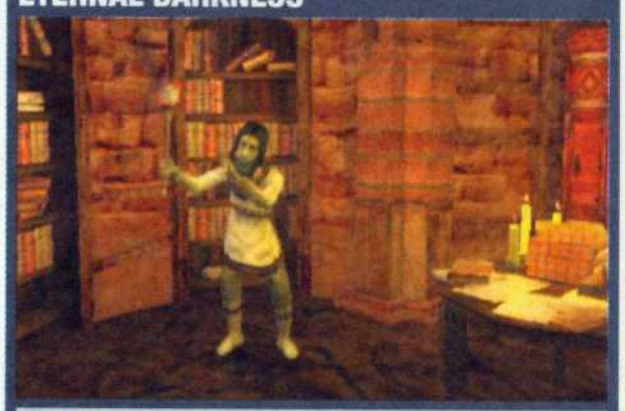
Hersteller:	Acclaim
Termin:	August
Genre:	**Trendsport**

BATMAN: DARK TOMORROW

Die ersten Bilder zeigen, dass die Zukunft des Spiels alles andere als dunkel ist. Der Batman aus dem Hause Ubi Soft sollte sich also warm anziehen.

Hersteller:	Kemco
Termin:	November
Genre:	**Action-Adventure**

ETERNAL DARKNESS



Sobald wir eine Import-Version des Nintendo-Schockers in den Händen halten, gibt es einen umfangreichen Artikel in einer der nächsten Ausgaben.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	3. Quartal
Genre:	**Action-Adventure**

GAUNTLET DARK LEGACY

Der Actiontitel von Midway erscheint nun leider erst im Juni. Bis zu vier Spieler können sich dabei gleichzeitig auf mystische Abenteuertour begeben.

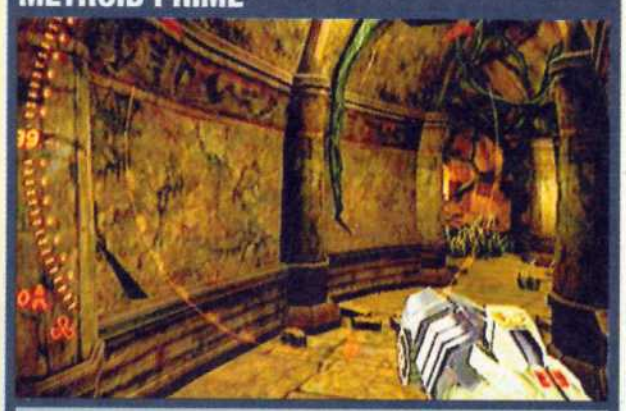
Hersteller:	Midway
Termin:	Juni
Genre:	**Action**

MARIO SUNSHINE

Auf der E3 in Los Angeles gibt es endlich ausgiebige Informationen zum Spiel und die Möglichkeit, Mario selbst zu steuern. Wir sind gespannt!

Hersteller:	Nintendo
Termin:	4. Quartal
Genre:	**Action-Adventure**

METROID PRIME



Leider hält sich Nintendo in Bezug auf einen europäischen Veröffentlichungstermin immer noch zurück. Wir hoffen auch hier auf die E3!

Hersteller:	Nintendo
Termin:	Nicht bekannt
Genre:	**Action**

NBA COURTSIDE 2002

In dieser Ausgabe findet ihr endlich den ausgiebigen PAL-Test zur NBA-Simulation. Mal sehen, ob sich im Vergleich zur amerikanischen Version etwas geändert hat.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	24. Mai
Genre:	**Basketball**

PIKMIN

In der nächsten Ausgabe der N-ZONE stehen die neuen Maskottchen aus dem Hause Nintendo im Mittelpunkt. In diesem Heft gibt es erstmal ein Preview.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	14. Juni
Genre:	**Simulation**

RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC

Kein knuffiges Jump & Run, sondern ein witziges Action-Adventure mit verrückter Story. Mal sehen, wie sich der Held ohne Gliedmaßen dann schlägt.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	2002
Genre:	**Action-Adventure**

RESIDENT EVIL

Liebloses Remake ohne neue Ideen oder grandiose Fortsetzung auf dem GameCube? Urteilt am besten selbst, wenn der Horror in Europa beginnt.

Hersteller:	Capcom
Termin:	2002
Genre:	**Action-Adventure**

SCOOBY-DOO! NIGHT OF 100 FRIGHTS

Es gibt einfach kein Erbarmen! Der Trickfilm-Kläffer gibt sich auch auf dem GameCube die Ehre. Hoffentlich wird das Spiel besser als die N64-Version.

Hersteller:	THQ
Termin:	Ende November
Genre:	**Action-Adventure**

SOUL FIGHTER

Dieses Remake des Dreamcast-Klassikers bietet unkomplizierte Action mit Fantasy-Elementen. An der Grafik wurde natürlich kräftig gefeilt.

Hersteller:	Swing!
Termin:	Mitte Juni
Genre:	**Action**

SPIDER-MAN: THE MOVIE

Der bekannte Netzschwinger und kommende Kinoheld wird nicht nur auf dem GameCube, sondern auch auf dem Game Boy Advance die Schurken plätten.

Hersteller:	Activision
Termin:	Juni
Genre:	**Action**

SPY HUNTER

Auch wer sich nicht mehr an das angegraute Original erinnert, sollte sich diese neu aufgelegte Version für den GameCube mal anschauen.

Hersteller:	Midway
Termin:	Juni
Genre:	**Rennspiel**

RENNSPIELE

Titel	Hersteller	Wertung
Die aktuellen Referenzspiele:		
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	87%
Burnout	Acclaim	85%
Extreme-G3	Acclaim	81%
The Simpsons Road Rage	Electronic Arts	70%
Aktuelle Empfehlung:		
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	87%
Aktuelle Warnung:		
Driven	Ubi Soft	69%

FUSSBALL

Titel	Hersteller	Wertung
Die aktuellen Referenzspiele:		
FIFA Fußball WM 2002	Electronic Arts	82%
ISS 2	Konami	72%
Aktuelle Empfehlung:		
FIFA 2002: Fußball WM 2002	Electronic Arts	82%
Aktuelle Warnung:		
–		

AMERICAN SPORTS

Titel	Hersteller	Wertung
Die aktuellen Referenzspiele:		
NHL Hitz 2002	Midway	81%
Aktuelle Empfehlung:		
NHL Hitz 2002	Midway	81%
Aktuelle Warnung:		
–		

TRENDSPORT

Titel	Hersteller	Wertung
Die aktuellen Referenzspiele:		
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	88%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	78%
Aktuelle Empfehlung:		
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	88%
Aktuelle Warnung:		
–		

SPORT (SONSTIGES)

Titel	Hersteller	Wertung
Die aktuellen Referenzspiele:		
ESPN Int. Winter Sports	Konami	74%
Aktuelle Empfehlung:		
ESPN Int. Winter Sports	Konami	74%
Aktuelle Warnung:		
–		

JUMP & RUN

Titel	Hersteller	Wertung
Die aktuellen Referenzspiele:		
Sonic Adventure 2 Battle	Sega	81%
Disney's Donald Duck Quack Attack	Ubi Soft	70%
Aktuelle Empfehlung:		
Sonic Adventure 2 Battle	Sega	81%
Aktuelle Warnung:		
–		

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Hersteller	Wertung
Die aktuellen Referenzspiele:		
Super Monkey Ball	Sega	81%
Aktuelle Empfehlung:		
Super Monkey Ball	Sega	81%
Aktuelle Warnung:		
–		

GAMECUBE
WAS KOMMT WANN?

An dieser Stelle informieren wir euch über die in den nächsten Monaten anstehenden GC-Veröffentlichungen für Europa. Da sich jedoch auch nach dem Redaktionsschluss noch kurzfristige Verschiebungen und Änderungen ergeben können, handelt es sich um voraussichtliche Termine ohne Garantie oder Gewähr.

ENDE MAI

Titel	Hersteller	Termin
18 Wheeler: American Pro Trucker	Acclaim	Mai
Dark Summit	THQ	24. Mai
J. McGrath Supercross World	Acclaim	Mai
Legends of Wrestling	Acclaim	Mai
NBA Courtside 2002	Nintendo	24. Mai
Red Card Soccer	Midway	Mai
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	24. Mai
The Simpsons Road Rage	Electronic Arts	17. Mai

JUNI

Titel	Hersteller	Termin
Gauntlet Dark Legacy	Midway	Juni
Lost Kingdoms	Activision	Juni
Pikmin	Nintendo	14. Juni
Soul Fighter	Swing!	Mitte Juni
Spider-Man: The Movie	Activision	Juni
Spy Hunter	Midway	Juni
Worms Blast	Ubi Soft	27. Juni

JULI

Titel	Hersteller	Termin
Top Gun: Combat Zones	Virgin Interactive	Juli
Toxic Grind	THQ	Ende Juli
ZooCube	Acclaim	Juli

AUGUST

Titel	Hersteller	Termin
Aggressive Inline	Acclaim	August
Baldur's Gate: Dark Alliance	Virgin Interactive	August
Galleon	Virgin Interactive	August

SEPTEMBER

Titel	Hersteller	Termin
Eggo Mania	Kemco	September
Jimmy Neutron der mutige Erfinder	THQ	Anfang September
MX Superfly	THQ	Ende September
Rally Championship	Sales Curve	September
Rubuu Tribe	Virgin Int.	September
The Sum of All Fears	Ubi Soft	September
Turok Evolution	Acclaim	September

NOVEMBER

Titel	Hersteller	Termin
Batman: Dark Tomorrow	Kemco	November
Hot Wheels	THQ	Ende November
Scooby-Doo! Night of 100 Frights	THQ	Ende November
Vexx	Acclaim	November

WEITERE TITEL 2002

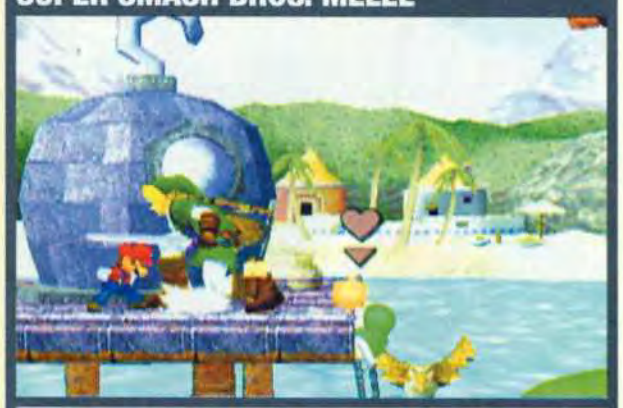
Titel	Hersteller	Termin
1080°: White Storm	Nintendo	2002
Animal Crossing	Nintendo	2002
Blade 2	Activision	2002
Bomberman	Activision	2002
Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex	Vivendi Universal	2002
Dave Mirra Freestyle BMX 3	Acclaim	2002
Die Hard: Vendetta	Vivendi Universal	2002
Eternal Darkness	Nintendo	3. Quartal
Evolution Worlds	Ubi Soft	2002
F1 2002	Electronic Arts	2002
Gladius	Nicht bekannt	2002
Mario Party 4	Nintendo	2002
Mario Sunshine	Nintendo	4. Quartal
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	2002
Minority Report	Activision	2002
NBA Ballers	Nicht bekannt	2002
Starfox Adventures	Nintendo	3. Quartal
Rayman 3 Hoodlum Havoc	Ubi Soft	2002
Rayman Arena	Ubi Soft	2002
Resident Evil	Capcom	Sommer 2002
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	2002
Star Wars: Bounty Hunter	LucasArts	2002
Star Wars: The Clone Wars	LucasArts	2002
Street Hoops	Activision	2002
Tetris Worlds	THQ	3. Quartal
TimeSpiltters 2	Eidos	2002
Virtua Striker 3 Ver. 2002	Sega	2002
Wario World	Nintendo	2002
WWF Wrestlemania X8	THQ	2002
X-Men: Next Dimension	Activision	2002

STARFOX ADVENTURES

Auch zu diesem mit Spannung erwarteten Titel werdet ihr in Ausgabe 07/02 jede Menge neue Infos und Bilder bekommen. Versprochen!

Hersteller:	Nintendo
Termin:	3. Quartal
Genre:	**Action-Adventure**

SUPER SMASH BROS. MELEE



Unser Mega-Test in dieser Ausgabe dürfte zusammen mit der umfangreichen Komplettlösung nun wirklich jeden Fan zufriedenstellen.

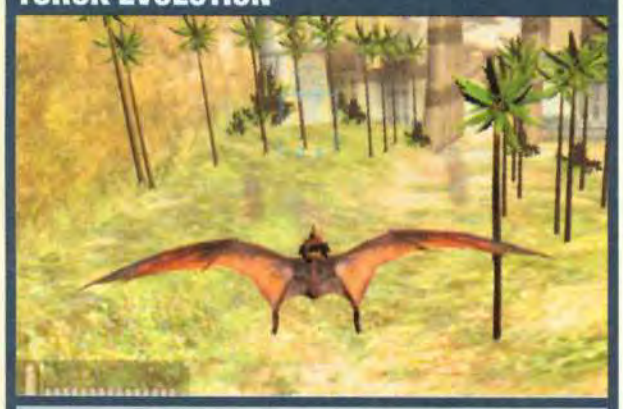
Hersteller:	Nintendo
Termin:	24. Mai
Genre:	**Action**

TOXIC GRIND

In diesem Titel wird gnadenlos Jagd auf arme BMX-Biker gemacht. Ob die ungewöhnliche Hintergrundgeschichte Käufer anlockt, wird man ab Ende Juli sehen.

Hersteller:	THQ
Termin:	Ende Juli
Genre:	**Trendsport**

TUROK EVOLUTION



Achtung liebe Dinojäger! In dieser Ausgabe gibt es wieder brandneue Infos zum Spiel. Ahmet hat von seinem Besuch bei Acclaim viele Neuigkeiten mitgebracht.

Hersteller:	Acclaim
Termin:	September
Genre:	**Action**

VEXX

Mit diesem Titel hat Acclaim ein weiteres heißes GameCube-Eisen im Feuer. Hoffentlich gibt es auf der anstehenden E3 neue Informationen.

Hersteller:	Acclaim
Termin:	November
Genre:	**Action-Adventure**

WORMS BLAST

Die Würmer lassen es bald auch auf dem GameCube so richtig krachen. Besonders das Waffenarsenal der witzigen Gesellen kann sich sehen lassen.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	6. Juni
Genre:	**Action**

ZELDA

Das Warten hat Ende Mai ein Ende! Auf der E3 werden Links neue Abenteuer ausführlich vorgestellt und mit einem Riesen-Artikel gewürdigt.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	Nicht bekannt
Genre:	**Action-Adventure**

ZOOCUBE

Ein weiteres Spiel nach dem Motto: Knobeln, bis der Arzt kommt! Ob es eine Link-Möglichkeit mit der GBA-Version geben wird, ist bislang noch nicht bekannt.

Hersteller:	Acclaim
Termin:	Juli
Genre:	**Geschicklichkeit**

GAME BOY ADVANCE
IN DER ENTWICKLUNG

An dieser Stelle findet ihr die neuesten Infos und Bilder zu den sieben vielversprechendsten GBA-Projekten.

BANJO-KAZOOIE: GRUNTY'S REVENGE

Okay, langsam wird es wirklich langweilig, aber es gibt immer noch kein konkretes Datum. Hoffentlich lohnt sich die ewige Warterei wenigstens.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	2002
Genre:	Action-Adventure

COLIN MCRAE RALLY 2.0

Ob das Spiel an die großen Erfolge der Heimkonsolen anknüpfen kann? Man wird sehen. Die ersten Bilder sehen jedenfalls vielversprechend aus.

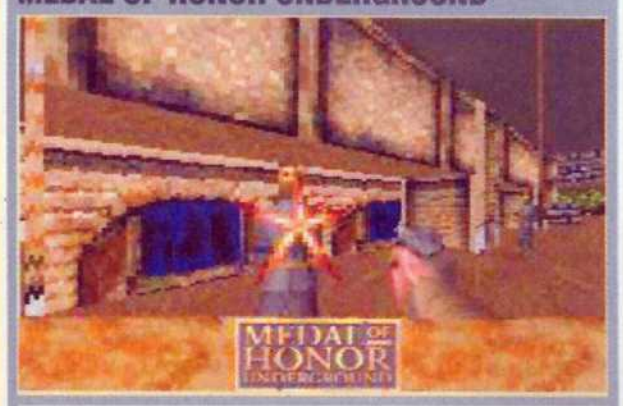
Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	19. September
Genre:	Rennspiel

DIDDY KONG PILOT

Diddy Kong und Konsorten sind noch immer mit den Startvorbereitungen beschäftigt. So langsam könnten sich die Piloten mal in die Lüfte erheben.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	2002
Genre:	Rennspiel

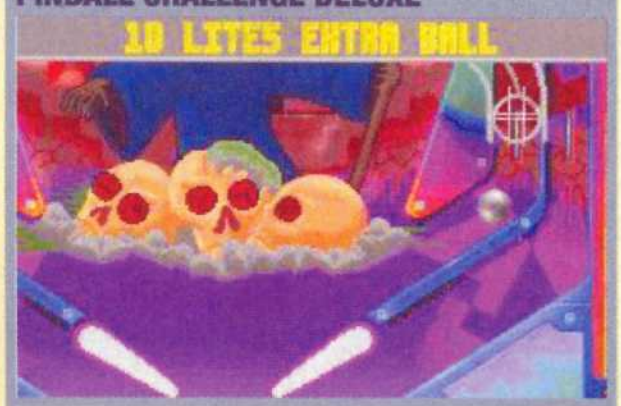
MEDAL OF HONOR UNDERGROUND



In dieser Ausgabe können wir euch erste Bilder zum dem Weltkriegsdrama liefern. Auf jeden Fall ist das Game nichts für zarte Gemüter!

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	1. September
Genre:	Ego-Shooter

PINBALL CHALLENGE DELUXE



Das Spiel vereint die besten Tische der beiden Klassiker *Pinball Dreams* und *Pinball Fantasies*. Für Flipperfans also ein echtes Highlight.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	27. Juni
Genre:	Flipper

SPIDER-MAN: THE MOVIE

Achtung Spoiler! Die Story des Spiels verrät auch etwas von der Geschichte des Streifens. Filmfans sollten sich daher besser bei den Import-Versionen zurückhalten!

Hersteller:	Activision
Termin:	Mai
Genre:	Action

STAR WARS EPISODE II

War die Macht nicht mit THQ? Das Spiel verschiebt sich leider auf Mitte Juni. Der Kinofilm zum Weltraumspektakel läuft zum Glück schon vorher an.

Hersteller:	THQ
Termin:	Mitte Juni
Genre:	Action

GAME BOY ADVANCE
REFERENZ-TITEL

Die absoluten Top-Titel aus den einzelnen Genres findet ihr hier.

Genre/Titel	Hersteller	Wertung
ACTION		
Castlevania: Circle of the Moon	Konami	86%
ADVENTURE		
Broken Sword: Baphomets Fluch	Ubi Soft	80%
ACTION-ADVENTURE		
Lady Sia	TDK	85%
JUMP & RUN		
Super Mario World	Nintendo	92%
RENNSPIELE		
Mario Kart: Super Circuit	Nintendo	91%
BEAT 'EM UP		
Super Street Fighter II Turbo Revival	Ubi Soft	85%
GESCHICKLICHKEIT		
Denki Blocks	Ubi Soft	85%
ROLLENSPIELE		
Golden Sun	Nintendo	85%
EGO-SHOOTER		
Doom (GBA)	Activision	88%
FUSSBALL		
Alex Zickler Total Soccer 2002	Ubi Soft	83%
TRENDSPORT		
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	90%
SPORT (SONSTIGE)		
FILA Decathlon	THQ	85%
WRESTLING		
WWF Road to Wrestlemania	THQ	70%
STRATEGIE		
Advance Wars	Nintendo	88%
SIMULATION		
Creatures	Swing!	81%
MUSIC & ENTERTAINMENT		
Pocket Music	Ubi Soft	70%

GAME BOY ADVANCE
WAS KOMMT WANN?

MAI

Titel	Hersteller	Termin
Maniac Racers Advance	Konami	Ende Mai
Mister Driller 2	Infogrames	Mai
Spider-Man: The Movie	Activision	Mai
Tennis Davis Cup	Ubi Soft	30. Mai
Tiny Toons Adventures: Traummaschine	Swing!	Mai
Total Soccer Manager	Ubi Soft	23. Mai

JUNI

Titel	Hersteller	Termin
Animaniacs: Pinky and Brain	Swing!	Ende Juni
Britney's Dance Beat	THQ	14. Juni
Car Battler Joe	Ubi Soft	27. Juni
Chessmaster	Ubi Soft	20. Juni
Disney's Lilo & Stitch	Ubi Soft	27. Juni
Dokapon: Monster Hunter	Ubi Soft	27. Juni
Football Mania	Electronic Arts	7. Juni
Gun Vehicle	Action	Juni
GT Advance 2 Rally Racing	THQ	Mitte Juni
Konami Collectors Series	Konami	14. Juni
Muppet Pinball Mayhem	Ubi Soft	27. Juni
Pinball Challenge Deluxe	Ubi Soft	27. Juni
Pro Tennis: WTA Tour	Konami	21. Juni
Scooby-Doo! Motion Picture	THQ	Ende Juni
Star Wars Episode II	THQ	Mitte Juni
Star X	Ubi Soft	27. Juni
Tiger Woods PGA Tour	Ubi Soft	27. Juni
Top Gun	Action	27.Juni
VIP	Ubi Soft	27. Juni
V-Rally	Infogrames	Juni
Virtual Sea-Monkeys	Swing!	Ende Juni
Zone of the Enders: Fist of Mars	Konami	7. Juni

JULI

Titel	Hersteller	Termin
Kong	Ubi Soft	Juli
Medabots AX: Metabee	Ubi Soft	25. Juli
Medabots AX: Rokusho	Ubi Soft	25. Juli
Monster Jam Maximum Destruction	Ubi Soft	18. Juli
Wizardry Summoner	Ubi Soft	18. Juli
ZooCube	Acclaim	Juli

AUGUST

Titel	Hersteller	Termin
Disney's Peter Pan	Ubi Soft	1. August
Worms World Party	Ubi Soft	1. August

CHART ATTACK

Macht mit!

Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon, auf dem ihr eure zwei persönlichen Top-5-Tabellen notiert. Vergesst bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (GC, GBA, GBC) mit anzugeben. Bei den Most-Wanted-Spielen sollte es sich um Titel handeln, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind.

N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

Leser-Charts

Platz/Vormonat			System	Wertung	Monat
1.	1	**Super Smash Bros.**	**N64**	**75%**	**27**
2.	3	**Perfect Dark**	**N64**	**96%**	**22**
3.	4	**Zelda: Majora's Mask**	**N64**	**96%**	**11**
4.	2	Zelda: Ocarina of Time	N64	97%	41
5.	10	Pokémon Stadium 2	N64	90%	6
6.	11	Golden Sun	GBA	85%	2
7.	15	Mario Kart 64	N64	89%	25
8.	5	Super Mario Advance	GBA	83%	4
9.	12	Mario Kart: Super Circuit	GBA	91%	6
10.	6	Conker's Bad Fur Day	N64	89%	7
11.	7	Zelda: Oracle of Ages/Seasons	GB	92%	7
12.	NEU	Tony Hawk's Pro Skater 3	GBA	90%	1
13.	WE	Star Wars: Battle for Naboo	N64	85%	2
14.	9	Mario Party 3	N64	84%	6
15.	14	Advance Wars	GBA	88%	3

PLATZ 1: Super Smash Brothers

PLATZ 2: Perfect Dark

PLATZ 3: Zelda: Majora's Mask

Es ist wohl die pure Vorfreude auf *Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II*, die den N64-Teil *Star Wars: Battle for Naboo* wieder mal in die Charts katapultiert hat. Scheinbar übt ihr schon auf dem N64 den Sternenkrieg. An der Spitze konnte sich Joanna Dark den zweiten Platz angeln. *Golden Sun* ist in diesem Monat das bei euch beliebteste GBA-Game. *Tony Hawk* ist als einziger Neueinsteiger auf Rang 12 gerollt.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung

Verkaufs-Charts

Quelle: SATURN

Platz/Vormonat			System	Wertung	Monat
1.	1	**Golden Sun**	**GBA**	**85%**	**2**
2.	NEU	**Super Mario World**	**GBA**	**92%**	**1**
3.	2	**Pokémon Crystal Edition**	**GB**	**94%**	**7**
4.	5	Mario Kart: Super Circuit	GBA	91%	7
5.	9	Super Mario Advance	GBA	83%	7
6.	4	Crash Bandicoot XS	GBA	86%	2
7.	7	Wario Land 4	GBA	89%	6
8.	10	Kurukuru Kururin	GBA	81%	2
9.	6	Harry Potter	GB	78%	6
10.	NEU	Sonic Advance	GBA	85%	1
11.	NEU	Breath of Fire	GBA	82%	1
12.	NEU	Tekken Advance	GBA	80%	1
13.	8	Advance Wars	GBA	88%	4
14.	3	Pokémon Stadium 2	N64	90%	6
15.	12	Zelda: Oracle of Ages/Seasons	GB	92%	8

PLATZ 1: Golden Sun

Das Rollenspiel *Golden Sun* konnte auch in diesem Monat den Spitzenplatz behaupten. Überflieger *Super Mario World* rennt bei seinem Chart-Debüt gleich auf den 2. Platz vor. Als zweiter Neueinsteiger rast mit Sonic ebenfalls ein bekanntes Maskottchen in die Charts. Verlierer ist in diesem Monat *Pokémon Stadium 2*. Die Fabelwesen wurden von Platz 3 auf den 14. Rang durchgereicht!

Most Wanted

Platz/Vormonat			System	Hersteller	Monat
1.	4	**Resident Evil**	**GC**	**Capcom**	**6**
2.	1	**Super Smash Bros. Melee**	**GC**	**Nintendo**	**11**
3.	6	**Zelda**	**GC**	**Nintendo**	**10**
4.	5	Super Mario Sunshine	GC	Nintendo	5
5.	WE	Metroid Prime	GC	Nintendo	5
6.	WE	Luigi's Mansion	GC	Nintendo	7
7.	WE	Wave Race: Blue Storm	GC	Nintendo	2
8.	2	Star Wars: Rogue Squadron II	GC	LucasArts	11
9.	WE	Starfox Adventures	GC	Nintendo	7
10.	9	Eternal Darkness: Sanity's Requiem	GC	Nintendo	2

PLATZ 1: Resident Evil

Euer Appetit auf den Capcom-Schocker *Resident Evil* scheint in diesem Monat genauso groß wie der Heißhunger der Untoten auf Menschenfleisch. Dem mussten sich sogar die Prügelknaben von *Super Smash Bros. Melee* beugen. Während die Pikmin ganz aus den Top 10 gefallen sind, konnte Link noch einmal zulegen. Die Launch-Titel stehen bei euch ebenfalls wieder hoch im Kurs.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung

DIE REDAKTION

Wer steckt hinter der N-ZONE? Hier stellen wir euch das NZ-Team kurz vor!

HANS IPPISCH
32, REDAKTIONSDIREKTOR

Freute sich über die unglaublich positive Resonanz auf das Redesign der N-ZONE und ackerte mit Jens eine Riesenliste weiterer Verbesserungen durch.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Crazy Taxi

Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Super Mario World

Nach Redaktionsschluss?
Forscht Hans nach weiteren Verbesserungsmöglichkeiten für die N-ZONE.

JENS QUENTIN
32, LEITENDER REDAKTEUR

Jens hat sich beim örtlichen ALDI einen PC zugelegt. Natürlich nur, um sich selbst davon zu überzeugen, dass die besten Spiele immer noch auf Konsolen erscheinen.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
NBA 2K2

Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Tony Hawk's Pro Skater 3

Nach Redaktionsschluss?
Bekommt Jens beim Lauschen der Best-of-CD von Adam Ant einen verklärten Blick.

JEAN-REINER JUNG
30, REDAKTEUR

Hat die letzte Zeit jeden Morgen sehnsüchtig auf den Postboten gewartet und inzwischen endlich wieder eine funktionsfähige Videospielkonsole im Haus.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Spider-Man: The Movie

Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Crash Bandicoot XS

Nach Redaktionsschluss?
Hilft Jean-Reiner der *Kids Zone* mit seinen *Dragon Ball*-Fachkenntnissen aus.

AHMET ISCITÜRK
29, REDAKTEUR

Hat bei *Turok Evolution* einem Spielcharakter aus dem Mehrspielermodus seine markante Stimme geliehen und schockt seine Gegner im Spiel mit Sprüchen wie: „Runter mit dir!"

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Rune

Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Tony Hawk's Pro Skater 3

Nach Redaktionsschluss?
Erfreut sich Ahmet an seinem nagelneuen Fernsehgerät.

FABIAN SLUGA
22, VOLONTÄR

Hatte seinen Kommunikator aufgeladen und nahm an der Star-Trek-Convention Mitte Mai in Bonn teil. Dort sah er auch einige Schauspieler seiner Lieblingsserie.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Burnout

Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Total Soccer Manager

Nach Redaktionsschluss?
Freut er sich über Siege bei *Pro Evolution Soccer* gegen Christian.

WERNER SPACHMÜLLER
25, CONTENT COORDINATOR

Unternahm über die Mai-Feiertage mit seinen Kumpels zusammen eine Motorradtour in die Schweiz und durchquerte dabei auch die berühmt-berüchtigte Via Mala.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Tony Hawk's Pro Skater 3

Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Tony Hawk's Pro Skater 3

Nach Redaktionsschluss?
Entspannt und amüsiert sich Werner bei einer seiner Lieblingssendungen, *Headnut TV*.

ALEXANDRA BÖHM
27, SENIOR DESIGNER

Obwohl sie erst eine Woche Urlaub hatte, ist Ali nach einigen Tagen Arbeit schon wieder urlaubsreif. Liegt es an dem einnehmenden Wesen ihres Graupapageis?

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Super Monkey Ball

Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Sheep

Nach Redaktionsschluss?
Promi-Alarm! Traf in ihrem Stammlokal auf zwei Mitglieder von Bro'Sis und Mario Basler.

CHRISTIAN HARNOTH
31, SENIOR DESIGNER

Fiebert schon der Fußball-Weltmeisterschaft in Süd-Korea und Japan entgegen und hofft, sich noch einige Tricks und Strategien für *Pro Evolution Soccer* abschauen zu können.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Spider-Man: The Movie

Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Tony Hawk's Pro Skater 3

Nach Redaktionsschluss?
Freut sich über Siege bei *Pro Evolution Soccer* auf der PS2 gegen Fabian.

LARS KROMAT
28, JUNIOR DESIGNER

Nachdem Lars nun eine Wohnung gefunden hat, bedurfte es einer logistischen Meisterleistung, um seine Möbel aus dem hohen Norden ins Frankenland zu transportieren.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
NBA Courtside 2002

Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Spy Hunter

Nach Redaktionsschluss?
Beschäftigt sich Lars derzeit als Innenarchitekt in seiner Wohnung.

Spiele mit einer Wertung von 85 % oder mehr erhalten das Hit-Prädikat.

Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK eine „Ab 18"-Kennzeichnung.

Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist.

Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

SPIEL DES MONATS

SUPER SMASH BROS. MELEE

Endlich ist es auch in Europa so weit! Im Rahmen eines Megatests können wir euch nun endlich die PAL-Version von *Super Smash Bros. Melee* in allen Details vorstellen. Kann das Spiel die hohen Erwartungen auch in Europa erfüllen? Lest am besten selbst!

SEITE 44

ALLE TESTS IM ÜBERBLICK

GAMECUBE

18 Wheeler American Pro Trucker 58
Dark Summit 54
NBA Courtside 2002 50
Super Smash Bros. Melee 44

IMPORT-TESTS

Gauntlet Dark Legacy.....72
NBA 2K2 68
Rune 70

GAME BOY ADVANCE

Maniac Racers.....62
Sheep 64
Spy Hunter.....64
Tennis Davis Cup 64
Total Soccer Manager 64

IMPORT-TESTS

Advance GT 2 73

BITTE LÄCHELN Über Controller-Port 4 könnt ihr im Pausen-Screen Fotos machen.

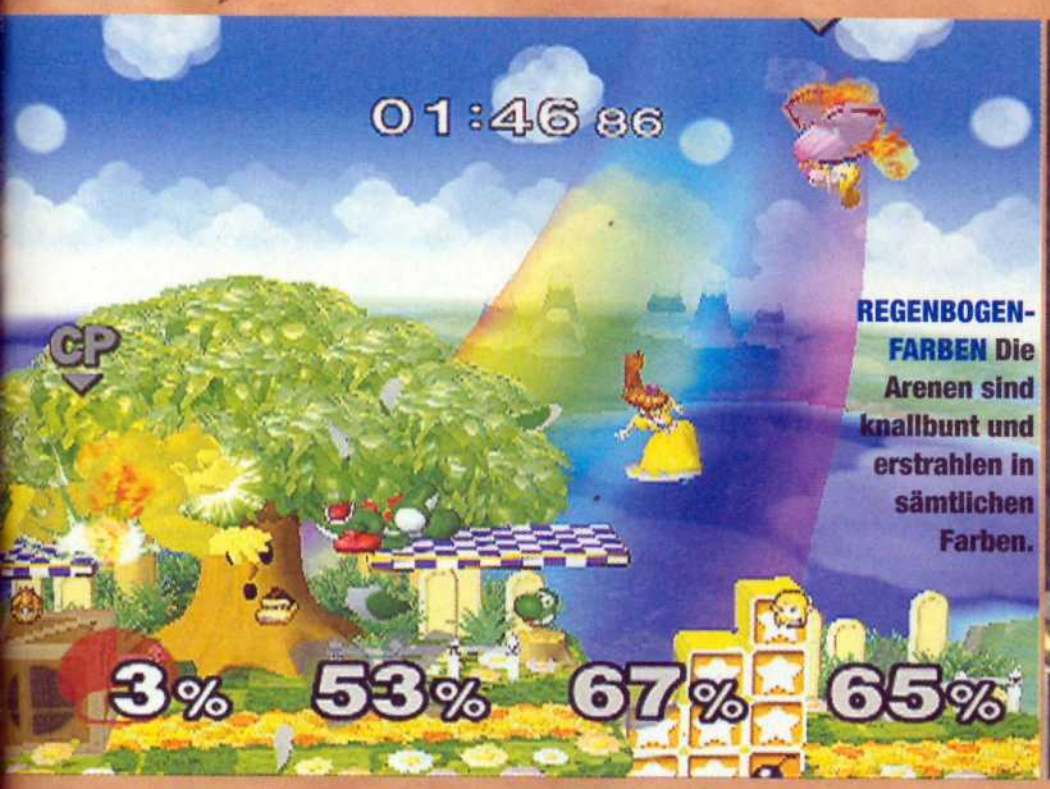
HEISS Durch die Bombe ist die Prinzessin ganz von den Socken.

Super Smash

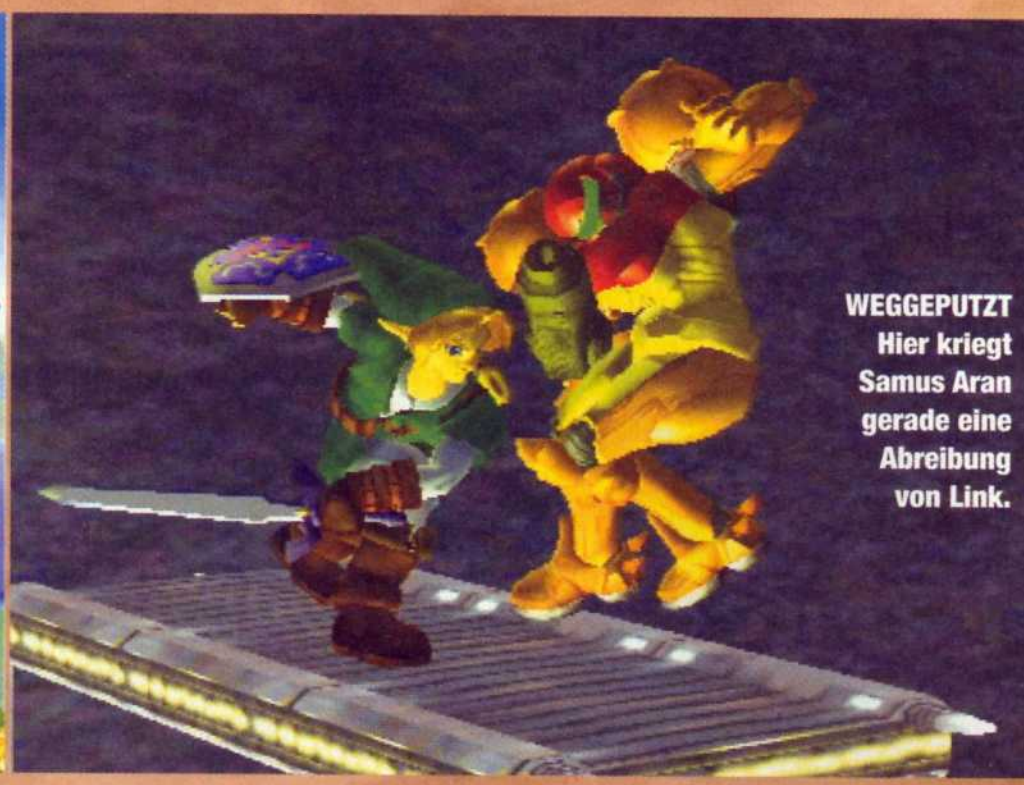
Nintendo-Fans aufgepasst, denn am 24. Mai heißt es: **Let's get ready to rumble!**

N-ZONE HIT

Die Stars von Nintendos Mega-Seller *Super Smash Bros. Melee* schlagen nun endlich auch in Europa zu. Das Beat 'em Up hat sich in Japan und den USA bereits über 1,5 Millionen Mal verkauft und maßgeblich zum dortigen Erfolg des GameCube beigetragen. Wen wundert's, wanderte doch der N64-Vorgänger, trotz teilweise mäßiger Kritiken, weltweit über 5 Millionen Mal über die Ladentheken. Die Spieler hatten ihren Spaß und so wurde der N64-Vorgänger zu einem der beliebtesten Spiele auf dem Modulschlucker. Doch was ist der Grund für den sensationellen Erfolg von *Smash Brothers* auf dem GameCube wie auch auf dem N64? Die Ursache liegt zum einen in der Charakter-Auswahl, denn in keinem anderen Spiel treffen so viele Nintendo-Helden zusammen wie hier. Die GameCube-Version beinhaltet satte 25 Recken – von Mario über Samus Aran bis hin



REGENBOGEN-FARBEN Die Arenen sind knallbunt und erstrahlen in sämtlichen Farben.



WEGGEPUTZT Hier kriegt Samus Aran gerade eine Abreibung von Link.

Bros. Melee

zu hier zu Lande eher unbekannten Helden wie Ness, der Titelfigur der in den USA sehr beliebten *Earthbound*-Serie. Zum anderen schließt *Smash Brothers* eine Lücke, denn Beat-'em-Up-Spiele findet man auf Nintendo-Konsolen nicht gerade wie Sand am Meer. Außerdem versteht Nintendo es, die Spieler bei Laune zu halten. Zahlreiche versteckte Charaktere und Arenen müssen erst erspielt werden. Beispielsweise sind von den insgesamt 25 anwählbaren Figuren nur 14 von Beginn an verfügbar. Der letzte Erfolgsgarant ist wohl die einfache Steuerung, die es auch Anfängern ermöglicht, ihren Spaß zu haben. Am 24. Mai dürfen sich auch europäische Spieler ein Bild von *Super Smash Bros. Melee* machen, denn dann erscheint die PAL-Version, die inhaltlich komplett identisch mit der von uns getesteten japanischen NTSC-Fassung (Ausgabe 01/2002) ist.

UND ACTION!

Bevor man auf dem GameCube in den Ring steigen kann, muss sich der Spieler jedoch erst entscheiden, ob er alleine spielen will oder sich im Mehrspielermodus mit ein paar Freunden austoben möchte. Habt ihr gerade ein paar Kumpels zur Hand, wählt jeder Spieler erst mal einen Charakter. Alle Nintendo-Stars verfügen über individuelle Schlag- und Trittkombinationen sowie spezielle Waffen. So heizt Bowser den Gegnern mit seinem feurigen Atem ein, während Link auf sein gutes altes Schwert zurückgreift. Fox McCloud bevorzugt seine Laserpistole und die Prinzessin brät den Gegnern, ganz ladylike, eins mit dem Tennisschläger über. Als ob das nicht genug wäre, tauchen in den Arenen zahlreiche Extrawaffen auf, die euer Leben erheblich einfacher oder auch schwerer machen werden. So steht euch gerade noch ein aus einem Pokéball freigelassenes Pokémon hilfreich zur Seite, während euer Charakter im nächsten Moment von einem mächtigen Hammer zu Brei geschlagen wird. Werdet ihr getroffen, erhöht sich eure Prozentanzeige am unteren Bildschirmrand. Je höher der Wert, desto größer ist die

LUPE GESUCHT Findet auf diese Entfernung mal euren Charakter!

FREIHEIT Im Pausenmodus könnt ihr die Umgebung drehen und zoomen, wie ihr wollt.

INFO **HAL LABORATORIES**

Die Kirby-Macher

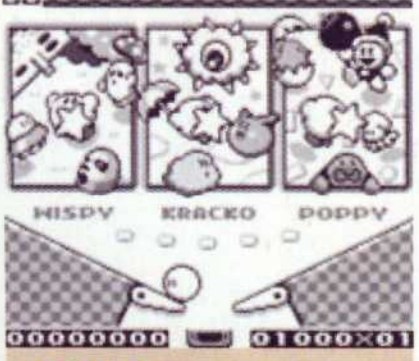
Die Entwickler von *Super Smash Bros. Melee* sind keine Unbekannten und feierten unter anderem mit Kirby große Erfolge. Die Hal Laboratories gehören zu Nintendos wichtigsten Entwicklungsstudios.

Die Hal Laboratories wurden bereits 1980 gegründet und haben ihren Sitz in Tokio. Meist in enger Zusammenarbeit mit Nintendo entwickelt Hal Spiele für den japanischen Videospiele-Giganten. Obwohl das Entwicklungsstudio schon 1980 gegründet wurde, erschien das erste Spiel, *Girl Force*, erst im Jahre 1986, und zwar für das nur in Japan erhältlich NES-Diskettenlaufwerk. Zu den größten Erfolgen von Hal gehören die *Kirby*-Spiele auf dem Game Boy und dem N64. Doch auch sonst war das Studio nicht untätig und entwickelte unter anderem *Ghost Busters 2* (Game Boy/NES, 1990), *Super Dunkshot* (Super Nintendo, 1992), *Earthbound* (Super Nintendo, 1994) sowie *Pokémon Snap* (N64, 1999) und – natürlich – *Super Smash Bros.* (N64, 1999).

Wahrscheinlichkeit, aus der Arena geschmissen zu werden. Sieger ist, wer am Ende der Zeit die meisten Gegner über den Jordan befördert hat und selber am seltensten den Ring verlassen musste.

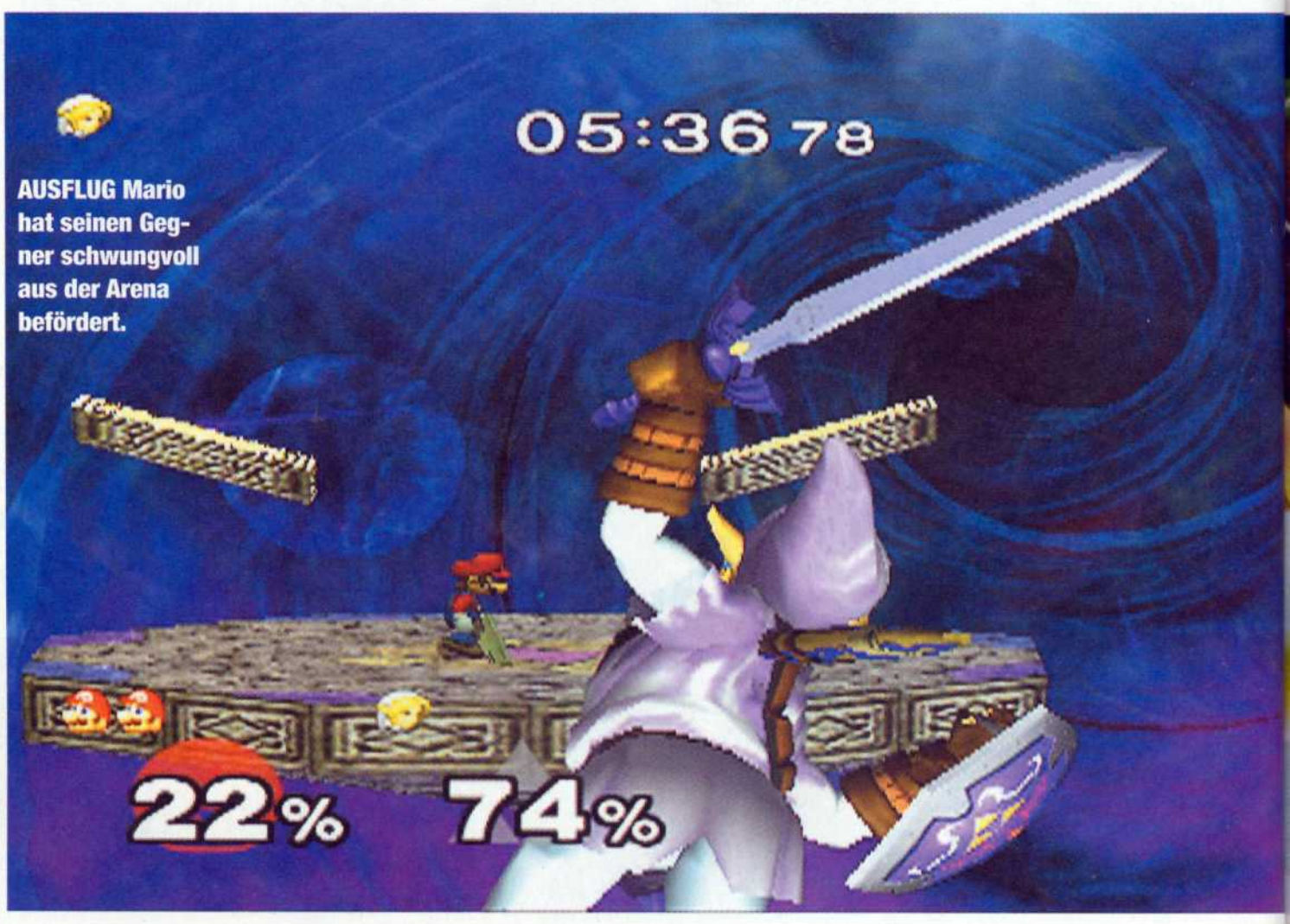
SPIELSPASS VOM ANDEREN STERN?

Obwohl *Super Smash Bros. Melee* im Mehrspielermodus kaum zu toppen ist, hat sich Nintendo bemüht, auch die Solo-Spieler bei Laune zu halten. Im Adventure-Modus hüpft der Spieler beispielsweise durch gute alte 2D-Levels, die sich an Nintendo-Klassikern wie *Metroid* oder *Mario* orientieren und mischt die anstürmenden Gegner ordentlich auf. Kurz vor dem Ende eines Levels gibt es meist noch einen abschließenden Fight mit einem oder mehreren besonders üblen Schergen. Habt ihr einen Level erfolgreich gemeistert, erhaltet ihr eine ausführliche Statistik, die zahlreiche Bonuspunkte aufführt. So bekommt ihr z. B. Punkte dafür, dass ihr keinen Schaden genommen habt, den ersten Treffer beim Gegner gelandet oder spezielle Schlagkombinationen benutzt habt. Da die Punktestände gespeichert werden, seid ihr beim erneuten Durchspielen der Levels immer wieder be-



RESPEKT *Kirby's Pinball Land* gehört zu den besten Game-Boy-Flipperspielen überhaupt.

ALTER BEKANNTER Ness stammt ursprünglich aus der Mother-Serie (*Earthbound*).



AUSFLUG Mario hat seinen Gegner schwungvoll aus der Arena befördert.

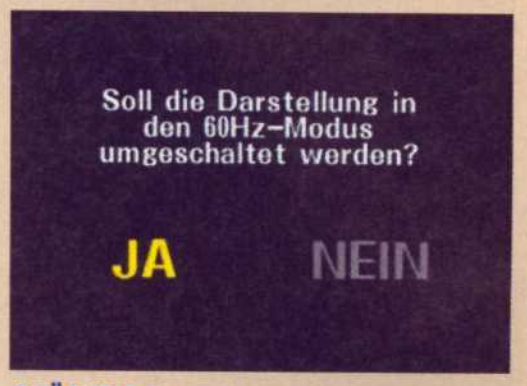
KAMPF DER GIGANTEN **Bowser vs. Donkey Kong: Der Kampf beginnt (1). Donkey muss mächtig einstecken und hat nach zehn Sekunden bereits 80 Prozent Schaden (2). Bowser setzt dem Gorilla mit einer explosiven Kugel zu (3). Donkey verlässt nicht zum ersten Mal den Bildschirm (4). Die Zeit ist abgelaufen (5) und Bowser ist der klare Sieger (6).**

INFO PAL-ANPASSUNG

Und es geht doch!

Endlich schöpft Nintendo den PAL-GameCube voll aus und spendierte *Super Smash Bros. Melee* eine ausgezeichnete PAL-Anpassung mit 60-Hertz-Modus. Wir sagen euch, wie ihr die beste Qualität herausholt.

Waren wir bei *Luigi's Mansion* und *Wave Race: Blue Storm* über die fehlende 60-Hertz-Option noch enttäuscht, betreibt Nintendo mit *Super Smash Bros. Melee* Wiedergutmachung. Per B-Knopf aktiviert ihr zu Beginn des Spiels den 60-Hertz-Modus, falls euer Fernseher dies unterstützt und ihr das richtige RGB-Kabel verwendet. Ändert ihr nichts mehr an eurer Konfiguration, speichert der GameCube diese Einstellungen und startet alle Spiele, die es unterstützen, ebenfalls im 60-Hertz-Modus. Wer den 60-Hertz-Modus nicht nutzen kann, braucht nicht zu verzweifeln, auch die normale 50-Hertz-Variante läuft ohne PAL-Balken und Geschwindigkeitsverluste.



PRÄCHTIG **Per B-Knopf könnt ihr zu Beginn des Spiels in den 60-Hertz-Modus wechseln.**

strebt, den bisherigen Rekord zu brechen. Doch Solo-Spieler dürfen sich nicht nur im Adventure-Modus vergnügen, sondern auch in den Events. Diese dienen dem Training und dem Freispielen unzähliger Geheimnisse. Neben den über 50 Events gibt es noch die Stadium-Modi. Hier könnt ihr unter anderem im Target-Test und im Home-Run-Contest antreten. Beim Target-Test müsst ihr Zielscheiben zerstören, wobei die Arenen auf die Fähigkeiten der Charaktere zugeschnitten wurden. Beim Home-Run-Contest sollt ihr einem Sandsack möglichst viel Schaden zufügen, um ihn anschließend mit einem Baseballschläger so weit wie möglich zu schlagen. Je mehr Schaden der Sandsack im Vorfeld genommen hat, desto weiter fliegt er. Alles in allem reicht der Spielspaß der Einspielermodi zwar nicht an den Mehrspielermodus heran, ist aber um einiges unterhaltsamer als der Single-Player-Modus im N64-Vorgänger. Bei den zahlreichen Geheimnissen, die sowohl im Einspielermodus wie auch im Mehrspielermodus freigespielt werden wollen, hat Nintendo sich selbst übertroffen. Unzählige Trophäen, Arenen und Charaktere warten nur darauf, von euch entdeckt zu werden. So offenbart sich manches Geheimnis erst nach dem 500. Match! Für Langzeitmotivation ist also gesorgt.

TECHNIK VOM FEINSTEN

Die Optik von *Super Smash Bros. Melee* ist Nintendo ausgezeichnet gelungen. Während die Arenen abwechslungsreich und in allen Farben erstrahlen, überzeugen vor allem die Ef-

FRAUENPOWER **Aufgrund der geringeren Kraft, greift die Prinzessin gern mal zum Tennisschläger.**

WO BIN ICH? **Im Mehrspielermodus verliert man seinen Spieler häufiger aus den Augen.**

INFO BEAT 'EM UPS

Der GameCube schlägt zu

Auf dem Nintendo 64 waren Prügelspiele rar gesät und auch auf dem GameCube ist das Genre noch unterrepräsentiert. Doch die Zukunft sieht rosig aus.

Mit *Tekken 4* und *Virtua Fighter 4* erschienen erst kürzlich zwei Spiele auf der PS2, die Beat-'em-Up-Fans zur Sony-Konsole schielen lassen. Aber wahre Nintendo-Fans brauchen keine Träne zu vergießen, denn ein Blick auf die Release-Liste zeigt, auch für den GameCube sind einige Highlights unterwegs. Die vielversprechendsten stellen wir euch nun kurz vor.

Mortal Kombat: Deadly Alliance

Hersteller: Midway
Termin: Herbst 2002
Sub Zero, Rayden und Co toben sich im Herbst diesen Jahres das erste Mal in der *Mortal Kombat*-Serie in zeitgemäßen 3D-Arenen aus.

Soul Calibur II

Hersteller: Namco
Termin: 2002
Soul Calibur II ist der Hoffnungsträger auf dem GameCube und überzeugte bei Präsentationen mit GameCube-würdiger Grafik und toller Spielbarkeit.

Capcom vs. SNK 2

Hersteller: Capcom
Termin: Juli (Japan)
Capcom setzt nicht auf die 3D-Schiene und schickt die Protagonisten in ein klassiches 2D-Beat'em-Up. Nur eine weitere Umsetzung oder ein Kracher?

UFC Throwdown

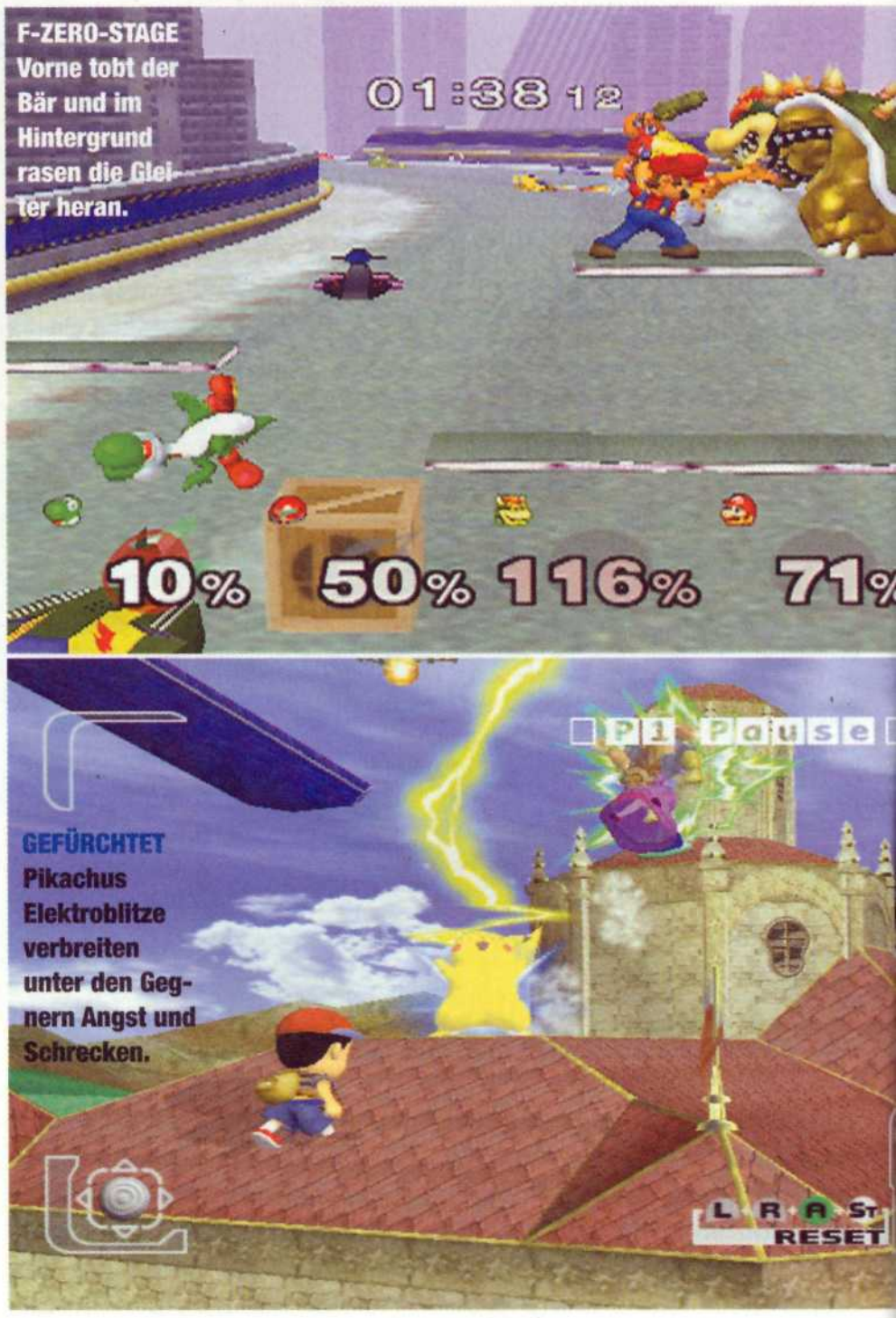
Hersteller: Crave
Termin: Juni (USA)
Die GameCube-Fassung soll, im Gegensatz zu den anderen Konsolen-Versionen, unterschiedliche Gewichtsklassen bieten.

WWF Wrestlemania X8

Hersteller: THQ
Termin: 2002
Über 40 Kämpfer aus der WWF und der WCW wollen noch in diesem Jahr in den Ring steigen. Auf Seite 26 gibt's einen kleinen Vorgeschmack.

Rocky

Hersteller: Rage
Termin: Ende 2002
Der Boxsport hält mit Rocky auch auf den GameCube Einzug. Mit dabei sind Charaktere aus dem Film wie (natürlich) Rocky oder Apollo Creed.



F-ZERO-STAGE Vorne tobt der Bär und im Hintergrund rasen die Gleiter heran.

GEFÜRCHTET Pikachus Elektroblitze verbreiten unter den Gegnern Angst und Schrecken.

fekte und die geschmeidigen Animationen der Charaktere. Besonders beeindruckend sind die vielen Kleinigkeiten, an die Nintendo gedacht hat. So wehen Haar und Kleid der weiblichen Spielcharaktere im Wind, oder die Protagonisten klopfen sich nach einem unfreiwilligen Bodenkontakt den Dreck von den Klamotten. Dies haucht dem Spiel Leben ein. Trotz der zahlreichen Details gelang es Nintendo, die Framerate stabil bei 60 Bildern in der Sekunde zu halten (50-Hertz-Modus = 50 Bilder/Sekunde) – und das selbst wenn auf dem Bildschirm ordentlich die Post abgeht. Aber auch beim Sound klotzte Nintendo ran und spendierte der Game Disc voll orchestrier-te Versionen berühmter Nintendo-Spiele. So begleitet euch unter anderem die klassische *Zelda*-Musik, die Big-Blue-Musik aus *F-Zero* und die Titelmelodie von *Mario Bros.*.

ARBEITSREICH Um all diese Trophäen zu bekommen, müsst ihr ganz schön lange spielen.

ÜBERRASCHUNG Da ist Donkey aber baff, als Kirby den Hammer auspackt.

VIEL ZU TUN In den Events könnt ihr zahlreiche Geheimnisse freispielen.

ERZRIVALEN Mario und Bowser bekämpfen sich schon seit Super Mario Bros (1985) auf dem NES.

VERKEHRTE WELT Im Adventure-Modus muss sich Mario auch schon mal mit Yoshi prügeln.

DER BODEN DER TATSACHEN

Obwohl *Super Smash Bros. Melee* gerade im Mehrspielermodus enorm viel Spaß macht, ist das Spiel nicht ohne Schwächen. Insbesondere, wenn auf dem Bildschirm viel passiert, leidet die Übersichtlichkeit. Häufig sucht man verzweifelt seinen Charakter und wundert sich dann, warum zum Teufel man kurz vor einem Abgrund steht. Die Steuerung hat positive wie auch negative Seiten. Nintendo hielt die Kontrollen bewusst einfach, so dass es auch Einsteigern möglich ist, schnell zu gewinnen. Doch häufig mutiert ein Kampf in simples Knöpfchen-Gedrücke, ohne dass man genau weiß, was passiert. Diesbezüglich bieten Titel wie *Tekken* oder *Virtua Fighter* einfach mehr Spieltiefe. Des Weiteren sind die Kontrollen, insbesondere beim Springen, ungenau. So hüpft ihr schon mal unfreiwillig in den Tod, obwohl ihr euch eigentlich an einer Plattform festhalten wolltet. Nichtsdestotrotz ist *Super Smash Bros. Melee* ein Pflichttitel für jeden Nintendo-Fan und das ideale Spiel für Gelegenheitszocker.

FABIAN SLUGA

UNGLAUBLICH Erst aus der Nähe erkennt man, wie detailliert die Charaktere gestaltet wurden.

TEST
SUPER SMASH BROS. MELEE

Genre:	Beat 'em Up
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card (11+ Blöcke)
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	14 (+11) Charaktere
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.supersmashbros.com**

Hersteller **Nintendo**	Termin **24. Mai**
Preis **Ca. € 55,-**	USK-Freigabe **Ohne Angabe**

Besonderheiten:
50/60-Hertz-Modus

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
86%	87%	80%	85%

„Tolles Partygame mit ausgezeichneter Technik."

MEHRSPIELER-WERTUNG **90%**

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Fabian Sluga
hat wunde Finger.

Die Entwickler haben einen ausgezeichneten Job gemacht und mit *Super Smash Bros. Melee* einen würdigen Nachfolger des erfolgreichen N64-Spiels geschaffen. Grafik und Sound sind über jeden Zweifel erhaben und die zahlreichen Geheimnisse sowie der ausgezeichnete Multiplayer-Modus halten monatelang bei Laune. Allerdings bezweifle ich, dass *Tekken*- und *Virtua Fighter*-Fans mit *Super Smash Bros. Melee* ihre Freude haben werden.

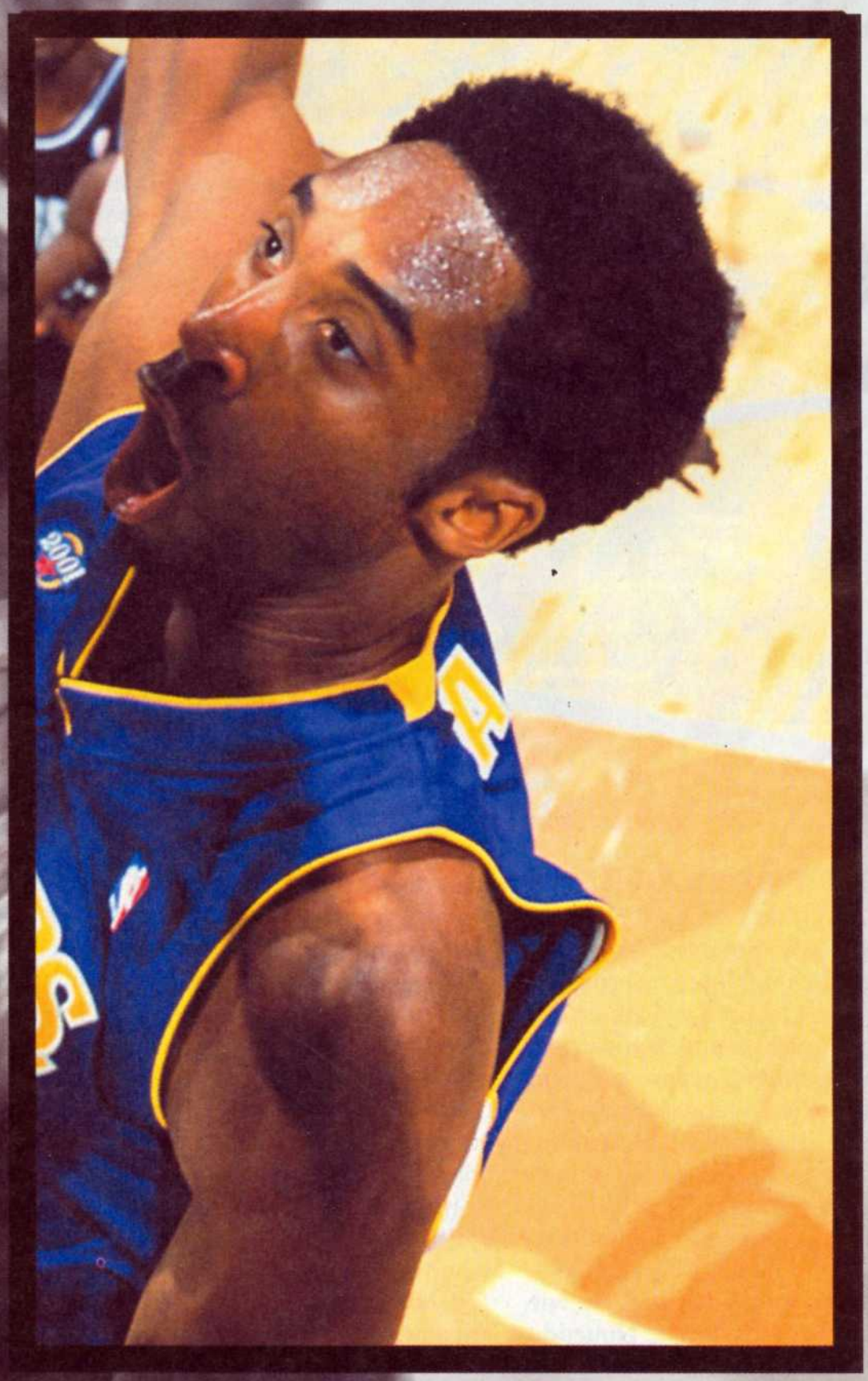
IM VERGLEICH
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

SUPER SMASH BROS. MELEE 85%
Nintendo
Das Mehrspieler-Game schlechthin überzeugt mit unkomplizierter Steuerung und toller Technik. Ein eindeutiges Muss für alle Nintendo-Fans.

Bloody Roar: Primal Fury 82%
Activision
Ein Spiel für diejenigen, die ein etwas ernsteres und weniger buntes Prügelvergnügen als *Super Smash Bros. Melee* bevorzugen.

NBA Courtside 2002

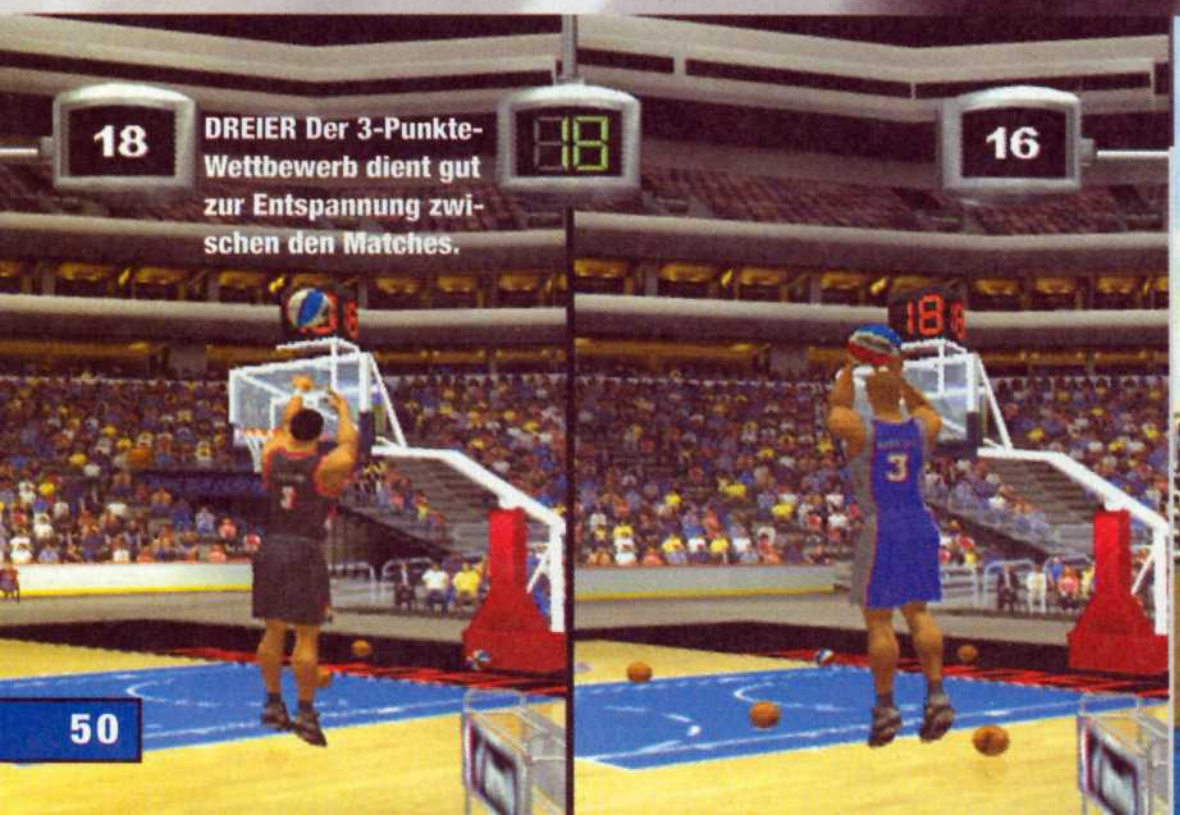
Die erste **Basketball-simulation** für Europa hat gleich einiges zu bieten.



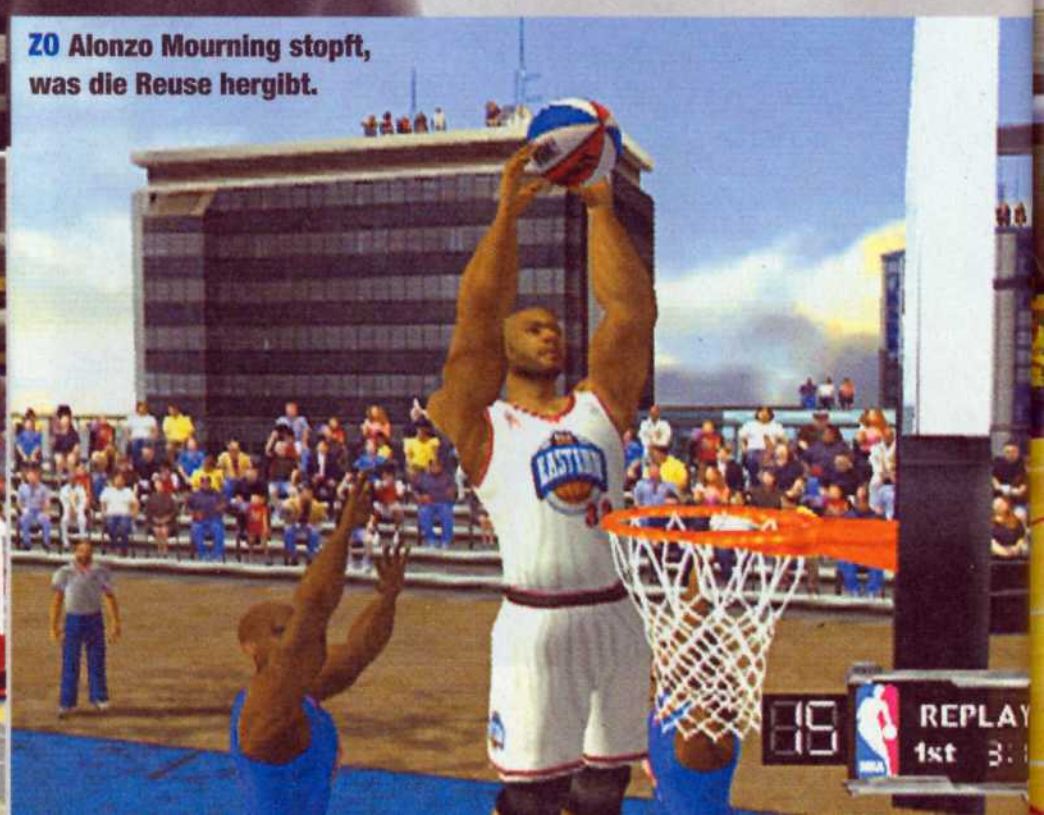
Bei einem Blick über den großen Teich können Fans der NBA angesichts des Angebots an GameCube-Spielen schon neidisch werden. Da wäre zum einen das abgedrehte *NBA Street*, bei dem Fun klar vor Spieltiefe geht. Wer es lieber realistisch mag, ist mit *NBA 2K2* (Import-Test in dieser Ausgabe) bestens beraten. Dank Nintendo kommen aber nun auch europäische Basketballfans mit GameCube in den Genuss einer spielstarken Simulation.

NBA PUR

Bei der Auswahl der Spielmodi war man darauf bedacht, dem Spieler möglichst viel Abwechslung zu bieten. Um sich mit den Grundzügen der Steuerung vertraut zu machen, bietet sich der Arcade-Modus an. Statt hier mit NBA-Regeln erschlagen zu werden, kann man dunken, was das Zeug hält. Was hier an Regelwerk fehlt, wird durch die krassen Moves der



DREIER Der 3-Punkte-Wettbewerb dient gut zur Entspannung zwischen den Matches.



ZO Alonzo Mourning stopft, was die Reuse hergibt.

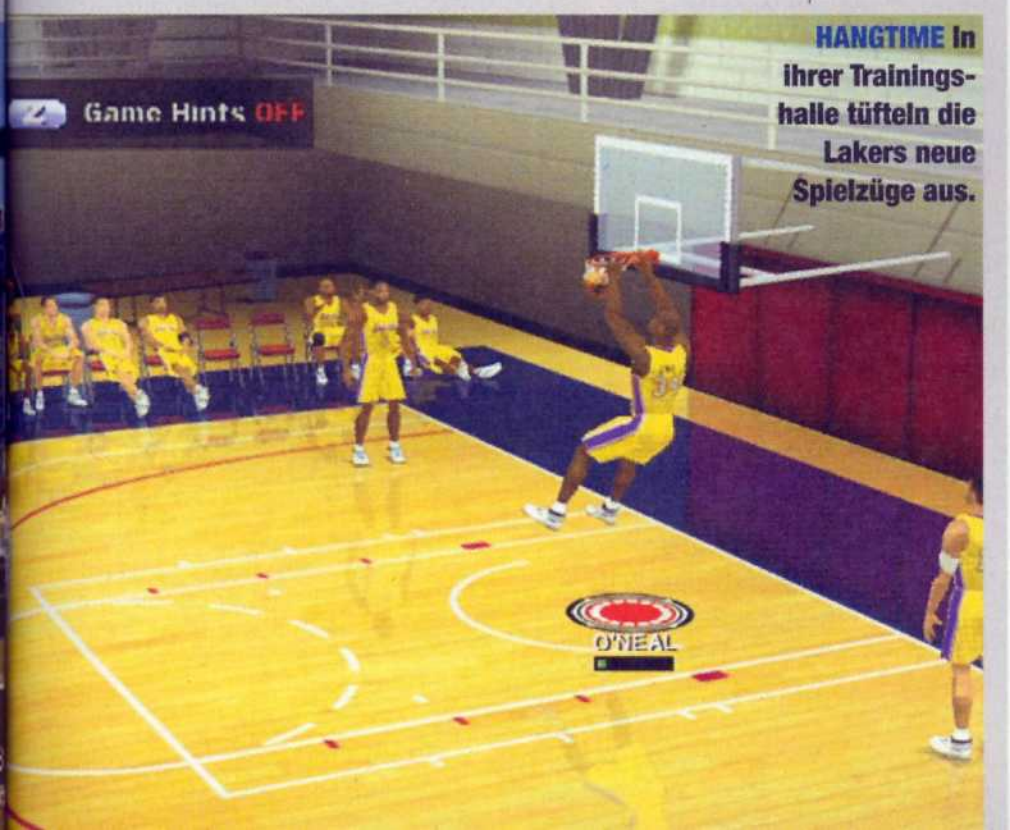
GEKONNT Die angreifende Mannschaft nutzt das Schläfchen der Defense zu einem tollen Alley-Oop.

NERVEN? Man sollte dann drücken, wenn der Ball den Kreis voll ausfüllt.

Athleten wettgemacht. Zusätzlichen Anreiz liefern die auf dem Freiplatz auftauchenden Markierungen. Trifft man aus einer der Markierungen, hagelt es zusätzliche Punkte. NBA-Puristen nehmen im Simulationsmodus eine (verkürzbare) Saison in Angriff oder starten gleich in den Play-offs. Um dafür bestens gerüstet zu sein, kann man die Scharfschützen seines Lieblingsteams vorher in einem 3-Punkte-Wettbewerb antreten lassen oder im Training neue Spielzüge ausprobieren.

TOTALE KONTROLLE

Obwohl der GameCube-Controller mit vielen Befehlen belegt ist, beherrscht man die Aktionen der NBA-Hünen auf dem Court schon nach kurzer Zeit. Hier zeigen sich einmal mehr die Stärken des Controllers. Mithilfe der Y-Taste kann man in der Defense beispielsweise mit einem Knopfdruck den am nächsten zum eigenen Korb stehenden Spieler aktivieren. Somit ist man bei gegnerischen Fast-Breaks immer auf Ballhöhe. Die Möglichkeit, mithilfe des Analog-Sticks schnelle



HANGTIME In ihrer Trainingshalle tüfteln die Lakers neue Spielzüge aus.

PRIMAL GAMES

THE GAME SOURCE

EIN KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM

24 Stunden Online-Shoppen www.primalgames.com

Besuchen Sie auch unseren Shop! Mit Riesen-Angebot auf 200 qm und zwei Etagen! EUROPAGALERIE GEGENÜBER HBF KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7 44787 BOCHUM-CENTRUM

GAME CUBE

Action Replay	44,99
Game Cube Advance Link	13,95
Memory Card Original	24,95
Memory Card 4 MB	24,99
Memory Card 16 MB	39,99
PAD Original	29,99
PAD Verlängerung	9,99
RGB-Kabel Original	29,95
18 Wheeler	59,99
Allstar Baseball 2003 Ende Juni	59,99
Batman Vengeance	59,99
Bloody Roar Primal Fury	59,99
Crazy Taxi	59,99
Donkey Kong Racing 4. Quartal	59,99
Eternal Darkness 4. Quartal	59,99
Extrem G3	59,99
Flintstone Viva Rock Vegas	56,99
F1 2002 EA	61,99
FIFA WM 2002	59,99
Hidden Invasion	56,99
ISS 2	61,99
James Bond Agent im ...	61,99
Legends of Wrestling	59,99
Lost Kingdome Ende Juni	59,99
Mario Golf 4. Quartal	59,99
Metroid Prime 4. Quartal	59,99
NHL 2002	59,99
NHL Hits 2002	59,99
Resident Evil Code Veronica	i. V.
Resident Evil Zero 3. Quartal	59,99
SSX Tricky	59,99
Star Fox Adventure 4. Quartal	59,99
Soul Fighter	56,99
Spiderman the Movie	59,99
Spy Hunter	59,99
Super Monkey Ball	59,99
Tony Hawk 3	59,99
Turok Evolution ab September	59,99
Universial Studio	59,99

GAMEBOY ADVANCE

Grundgerät diverse Farben	99,99
Advance War	39,99
Atlantis	39,99
Baphomets Fluch	49,99
Bomberman	26,99
Breath of Fire	54,99
Crash Bandicoot XS	44,99
Final Fight One	44,99
F-Zero	29,99
Fire Pro Wrestling	49,99
Gradius Advance	39,99
Iridion 3D	39,99
Kuru Kuru Kuruin	34,99

je 199,00

59,99 59,99

ab Juni

59,99 59,99

ab Juni

59,99 59,99

59,99 59,99

44,99 44,99

Mario Kart Advance	34,99
Phalanx	39,99
Sonic Advance	54,99
Spyro Season of Ice	39,99
Tekken	54,99
Tony Hawk 3	45,99
Wario Land 4	44,99
Zone of the Enders	52,99

Wir führen auch das komplette Programm für folgende Konsolen!

PLAYSTATION 2

X-BOX

PLAYSTATION

DREAMCAST

MEHR UNTER WWW.PRIMALGAMES.COM
ODER GREIFT ZUM TELEFON!

WIR AKZEPTIEREN AUCH: MasterCard VISA

PRIMAL GAMES

02 34-9 16 06 30

Versand per Nachnahme + 2,99 Porto + Post-NN (Zahlscheingebühr 3,99), Kreditkartenzahlung 3,95 Porto. Preisänderungen vorbehalten.
Portofrei ab einem Software-Bestellwert von 127,95. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir die entstandenen Versandkosten.

ANFLUG Im Freien gibt es beim Arcade-modus kein Halten mehr.

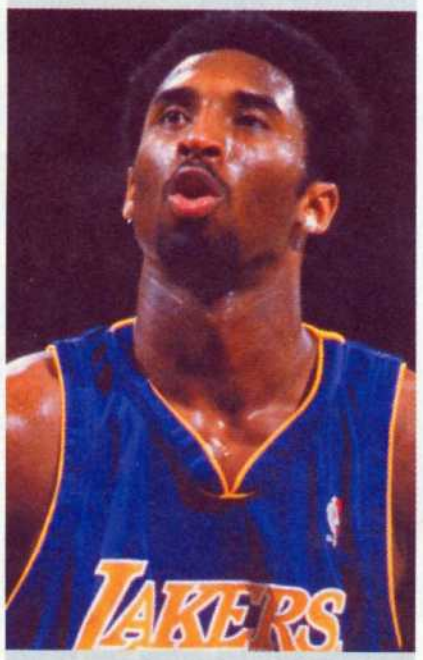
INFO KOBE BRYANT

Der Star persönlich

Wir haben Fakten, die ihr bestimmt noch nicht kanntet!

Wer sich für die NBA interessiert, kennt natürlich auch Kobe Bryant. Der Guard der Los Angeles Lakers wird als einer der heißesten Kandidaten gehandelt, wenn es um die Frage geht, wer in die riesigen Fußstapfen eines Michael Jordan treten könnte. Wir haben einige interessante und witzige Fakten zu dem Superstar zusammengetragen.

- Kobe Bryant erblickte am 23.08.78 das Licht der Welt.
- Er ist 2,01m groß und wiegt 95,3 kg.
- Mit 18 debütierte er bereits in der NBA.
- Mit 19 Jahren war er der jüngste Spieler, der je ins traditionelle All-Star-Game berufen wurde.
- Seinen persönlichen Punkterekord mit 56 Punkten stellte Kobe am 14. Januar 2002 gegen Memphis auf.
- Seine Eltern gaben ihm den Namen „Kobe", nachdem sie auf einer Speisekarte ein Steak mit dieser Bezeichnung gesehen hatten.
- Lebte in seiner Kindheit acht Jahre in Italien und spricht fließend Italienisch.
- Sein Vater spielte ebenfalls in der NBA und erzielte in 606 Spielen einen Durchschnitt von 8,7 Punkten.
- Die *Star Wars*-Saga zählt zu seinen absoluten Lieblingsfilmen.

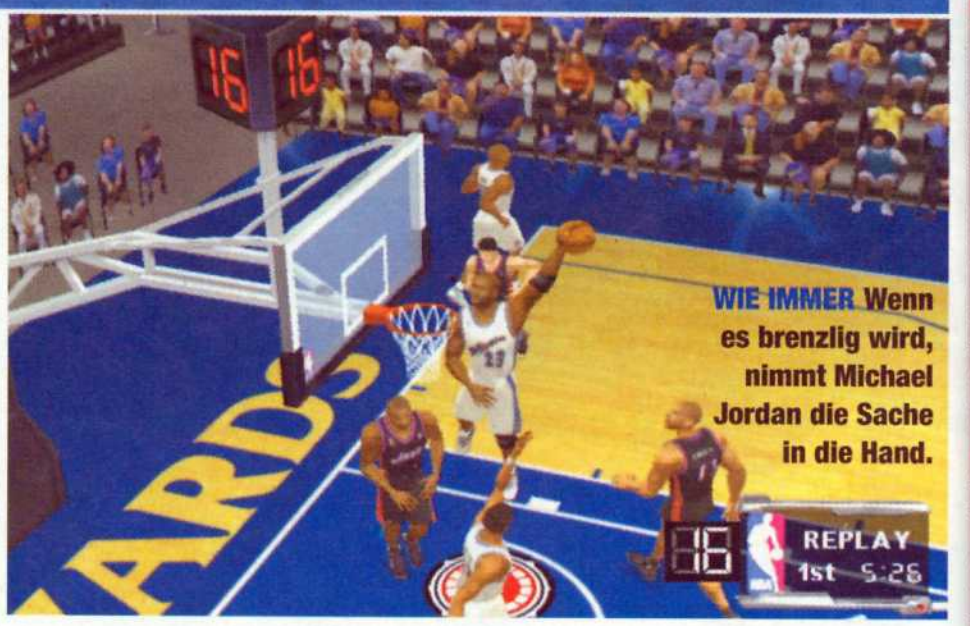


und präzise Pässe spielen zu können, lernt man im Verlauf einer Saison ebenfalls sehr zu schätzen. Ob Aufposten, Dribblings oder kurze Sprints: Die Steuerung lässt keine Wünsche offen. Wer seine Angriffsspielzüge realistisch aufziehen will, kann mit dem digitalen Steuerkreuz aus unterschiedlichen Spielzügen auswählen. Während des Spiels sollte man die oben im Bild befindliche Balkenanzeige aufmerksam beobachten. An dieser kann man ablesen, wer während einer Partie moralisch die Oberhand hat. Demütigt ihr beispielsweise den gegnerischen Center bei seinem Dunkingversuch mit einem Monsterblock, habt ihr das Momentum auf eurer Seite. Der eine oder andere Wurf, der ansonsten vielleicht nicht reingegangen wäre, fällt als Folge durch die Reuse.

UNDUNKBAR?

Dank des inzwischen obligatorischen Motion-Capturing-Verfahrens wirken alle Bewegungen der Athleten authentisch. Egal ob krachender Dunk, eleganter Korbleger oder das Duell zweier Centerbrocken bei Aufposten unter dem Brett: Jede der Aktionen ist sehr realistisch in Szene gesetzt und sorgt zusammen mit den informativen Kommentaren des Reporters für eine gute Atmosphäre in den NBA-Arenen. Während häufig bei anderen Sportspielen nur eine jämmerliche Texturtapete zu sehen ist, ist die Zuschauerkulisse bei *NBA Courtside 2002* wirklich gelungen. Bei der Darstellung der Basketballer haben sich die Entwickler ebenfalls viel Mühe gegeben. Ihr könnt eure Lieblinge sofort an typischen Markenzeichen wie Stirnbändern, Tätowierungen oder hohen Kniestrümpfen erkennen.

JENS QUENTIN



WIE IMMER Wenn es brenzlig wird, nimmt Michael Jordan die Sache in die Hand.

TEST	
NBA COURTSIDE 2002	
Genre:	Basketball
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card (7 Blöcke)
Schwierigkeit:	3 Spielstufen
Umfang:	5 Spielmodi
Sprache:	Englisch
Internet: **www.nintendo.de**	
Hersteller **Nintendo**	Termin **24. Mai**
Preis **€ 59,95**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Besonderheiten: **Keine**	

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
83%	75%	82%	**82%**

„Gelungene Simulation mit guter Grafik, aber leider **zu spielschwachen CPU-Basketballern.**"

MEIN FAZIT GUT

Jens Quentin
ist Fan der N.Y. Knicks.

Leider hat sich im Vergleich zur US-Version an der nur mäßigen Intelligenz der CPU-Stars nichts geändert. Zu leicht ist das gegnerische Team in der Verteidigung auszurechnen und auch im Angriff hat man schnell ein leichtes Spiel. Wer sowieso lieber gegen einen Freund spielt und für ein zusätzliches Arcade-Basketball kein Geld ausgeben will, ist mit *NBA Courtside 2002* gut bedient.

IM VERGLEICH
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

NBA 2K2 — 84%
Sega
Eine starke Gegner-KI machen diesen Titel trotz kleinerer grafischer Schwächen zur Referenz unter den Basketballsimulationen.

NBA COURTSIDE 2002 — 82%
Nintendo
Grafisch zwar weitgehend ohne Schwächen, hapert es bei dem Nintendo-Basketball etwas an der Spieltiefe.

NBA Street — 82%
Electronic Arts
Abgefahrenes Freiplatz-Feuerwerk, bei dem mit der Zeit jedoch die Motivationskurve stark abfällt.

Dark Summit

Irgendetwas ist faul auf Mount Garrick. Schnallt euch ein Snowboard unter und kommt dem Geheimnis auf die Spur.

Da kann man als Snowboarder wirklich aus der Haut fahren. Das Pisten-Paradies von Mount Garrick wurde vollständig von den Behörden gesperrt und die Brettartisten stehen rum und müssen sich von Skifahrern verarschen lassen. Hinzu kommt, dass einige Leute Stein und Bein schwören, dass vor einigen Tagen ein seltsam blinkendes Flugobjekt auf dem Gipfel gelandet sein soll. Für die Snowboarderin Naya ist die Sache klar. Irgendetwas stimmt da nicht und die Behörden wollen einen unglaublichen Skandal vertuschen. Bevor die grünäugige Schönheit unverrichteter Dinge einfach ihren Winterurlaub abbricht, schließt sie sich einer kleinen Revoluzzergruppe an und versucht auf ihrem Brett den Dingen auf die Spur zu kommen.

IM BANNE DES BOARDERS

Eigentlich unterscheidet sich *Dark Summit* kaum von Trendsportspielen wie *Tony Hawk's Pro Skater 3* oder *Dave Mirra's Freestyle BMX 2*. Den besonderen Pfiff bekommt dieses Spiel durch seine coole Hintergrundstory und die wirklich ungewöhnliche Atmosphäre. Seit ihr erst mal auf Mount Garrick gelandet, gleitet ihr auf dem Snowboard durch schon fast surreal anmutende Umgebungen. Mit grünem Glibber gefüllte Giftbecken wechseln sich ab mit Minenfeldern und geladenen Hochspannungsleitungen. Auch die Schneefarbe ist nicht immer das Standardweiß, sondern mischt sich des Öfteren mit knalligen Grün-, Rot- oder Blautönen. Jeden noch so kleinen Hügel oder Vorsprung könnt ihr dazu nutzen, in die Luft zu gehen und ein

PISTEN-ROWDYS Bei den Skifahrern seid ihr nicht besonders beliebt.

HOCH-SPANNUNG Obwohl dieser Zaun unter Strom steht, können wir unbesorgt durchbrettern.

HIGHKICK Solche Spezialmanöver bringen besonders in Verbindung mit Grinds jede Menge Kohle auf euer Konto.

Evolution

PlayStation.2 | XBOX | NINTENDO GAMECUBE™

Turok™ and Acclaim® & © 2002 Acclaim Entertainment.
VERTRIEB DURCH ACCLAIM Entertainment GMBH,
Leuchtenbergring 20, D-81677 München.
All rights reserved.

reichhaltiges Trickrepertoire abzufeiern. Das sieht nicht nur cool aus, sondern bringt auch Geld in eure Kasse, wovon ihr euch neue Outfits und bessere Boards kaufen könnt.

DIE VERSCHWÖRUNG

Neben der merkwürdigen Umgebung macht die Missionsaufteilung *Dark Summit* zu einem einzigartigen Spiel. Während ihr die Piste hinunterbrettert, könnt ihr nämlich jederzeit an farbig markierten Strommasten einen Stopp einlegen und euch dort eine Mission abholen. Diese Aufträge sind ein wichtiger Bestandteil der Handlung, da sich in ihnen neue Storyabschnitte auftun und ihr nur hier die wichtigen Missionspunkte verdienen könnt, welche neue Areale und versteckte Charaktere frei-

NAYA LÄSST TIEF BLICKEN Ein weiteres potenzielles Erkältungsopfer.

INFO ZWEISPIELERMODUS

Zwei Chaoten auf Mount Garrick

Mit einem zweiten Joypad könnt ihr euch mit einem Freund in drei Disziplinen messen.

Wenn ihr mal eine Verschnaufpause von der eigentlichen *Dark Summit*-Verschwörung braucht und zufälligerweise auch gerade ein Kumpel anwesend ist, stehen euch drei Zweispielermodi zu Verfügung. Nachdem jeder von euch seinen Lieblingsboarder herausgepickt hat, könnt ihr zwischen Amokfahrt, Abfahrt und Kampf in der Halfpipe wählen. Bei der Amokfahrt geht es darum, die meisten Hindernisse zu zerlegen. Derjenige der beiden Spieler gewinnt, der auf der Piste den größeren Flurschaden angerichtet hat. Eher normal geht es in der Abfahrt zu. Wie bei einem Rennspiel bemüht ihr euch, als Erster ins Ziel zu fahren und den Konkurrenten alt aussehen zu lassen. Zu guter Letzt geht es im Kampf in der Halfpipe darum, euer gesamtes Stuntwissen abzufragen. Hier wird jeder Specialmove mit Punkten belohnt und es gewinnt derjenige, der am Ende das höhere Punktekonto für sich zu verzeichnen hat. Das klingt zwar alles recht aufregend, in der Praxis jedoch spielen sich alle drei Modi sehr zäh und wirken aufgesetzt.

FREAKSHOW Hier stehen mehrere Boarder zur Verfügung.

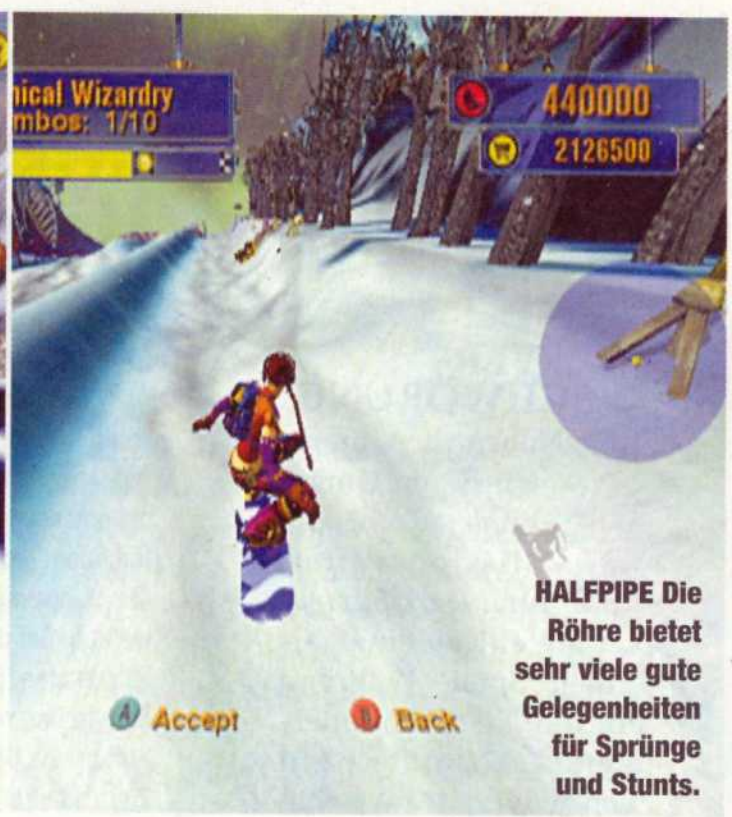
AMOKFAHRT Hier dürft ihr sämtliche Randbebauungen der Piste schrotten.

ABFAHRT Einfache Regel: Der Schnellere macht das Rennen.

KAMPF IN DER HALFPIPE Wer die besten Tricks draufhat, gewinnt.

Takes Time
TUROK EVOLUTION
WWW.TRUSTYOURINSTINCTS.DE
SEPTEMBER 2002
Acclaim®

COMBOS SIND COOL! Je mehr Tricks ihr miteinander verbindet, desto mehr Geld hagelt es.



HALFPIPE Die Röhre bietet sehr viele gute Gelegenheiten für Sprünge und Stunts.

schalten. In welcher Reihenfolge ihr die Aufträge angeht, ist schnurzegal. So könnt ihr auch mal eine Abfahrt ohne Mission genießen und nur auf Geldverdienen spielen. Damit das bei nur vier Arealen nicht langweilig wird, haben die Programmierer jeden Bereich sehr groß gestaltet. Und damit meine ich wirklich groß. Jeder Bereich von Mount Garrick bietet zahllose Abzweigungen und geheime Abschnitte, dass man wochenlang damit zu tun hat, jeden Winkel des Pistenparadieses zu erforschen.

DIE RICHTIGE TECHNIK

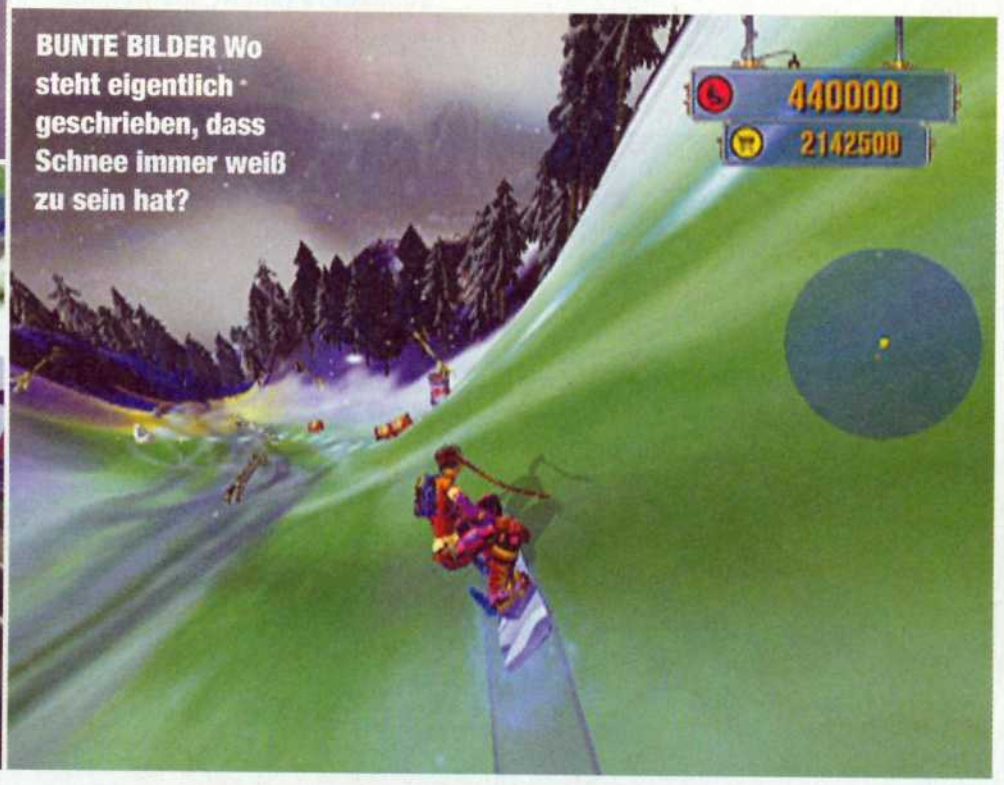
Dark Summit ist ja inzwischen auch für die Xbox und die PlayStation 2 erschienen. Auf dem GameCube merkt man recht schnell, dass es sich um eine typische Husch-Husch-Konvertierung handelt, welche die technischen Möglichkeiten des kleinen Zauberwürfels nicht gerade bis an die Grenzen ausnutzt. Einige Ruckler treten eigentlich nur dann auf, wenn man gerade von einer Herde Skifahrer verfolgt wird und viele komplexe Bauten auf dem Schirm zu sehen sind. Dafür ist die Cube-Fassung aber dank des genialen Joypads die bisher spielbarste unter den Umsetzungen. Der Sound ist sehr abgespacet und bietet mit seiner Mischung aus rockigen Themen und Sphärenklängen eine nette Abwechslung von den hippen Bands der echten Trendsportspiele. Leute, die einen guten Trendsport-Einstieg suchen oder mal ein etwas anderes Snowboardspiel wollen, können mit *Dark Summit* nichts verkehrt machen.

JEAN-REINER JUNG

UMWELTVERSCHMUTZUNG In diese grüne Blubberbrühe will Naya bestimmt nicht reinfallen.

NEUE AUSRÜSTUNG Das erspielte Geld investiert ihr in neue Klamotten und neckische Extras wie CD-Player und Sonnenbrille.

SPRUNGSCHANZE Mit vollem Karacho düsen wir die geheime Skisprunganlage hinunter.



BUNTE BILDER Wo steht eigentlich geschrieben, dass Schnee immer weiß zu sein hat?

MEIN FAZIT SEHR GUT

Jean-Reiner Jung
mag Verschwörungen.

Im Gegensatz zur schwammigen PlayStation-2-Version ist das GameCube-*Dark Summit* fantastisch spielbar und hat mich nach all den Jahren doch noch mit dem Trendsport-Virus infiziert. Das ganze Design von THQs Snowboard-Verschwörung ist total abgefahren und sticht damit aus der grauen Masse der „realistischen" Titel angenehm hervor. Auch wenn es auf die Dauer etwas öde wird, kann ich sogar Sportspielhassern eine klare Kaufempfehlung geben.

IM VERGLEICH
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Tony Hawk's Pro Skater 3 — 88%
Activision
Der König der Skater dominiert auch das Trendsportgenre auf dem GameCube. Cooles Gameplay und Spitzenmucke!

DARK SUMMIT — 83%
THQ
Durch seine abgefahrene Hintergrundgeschichte und eine gelungene Atmosphäre auch für Trendsporthasser interessant.

Dave Mirra Freestyle BMX 2 — 78%
Acclaim
Aufgrund der etwas zu weitläufigen Levels und der fehlenden Dynamik kann Dave Mirra nicht ganz mit der Konkurrenz mithalten.

TEST
DARK SUMMIT

Genre:	Trendsport
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card (4 Blöcke)
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	45 Missionen
Sprache:	Dt. Texte, dt. Sprache

Internet: **www.darksummit.de**

Hersteller	Termin
THQ	**24. Mai**
Preis	USK-Freigabe
€ 59,95	**Ab 6 Jahren**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
80%	76%	85%	83%

„Tolle Atmosphäre und eine geheimnisvolle Story. Das ideale Sportspiel für **Sportspielhasser**".

ERBARMUNGSLOS Die Konkurrenz rempelt ohne Rücksicht auf Verluste!

HERAUSFORDERUNG Nur mit viel Gefühl zirkelt ihr euren Truck in die Parklücke.

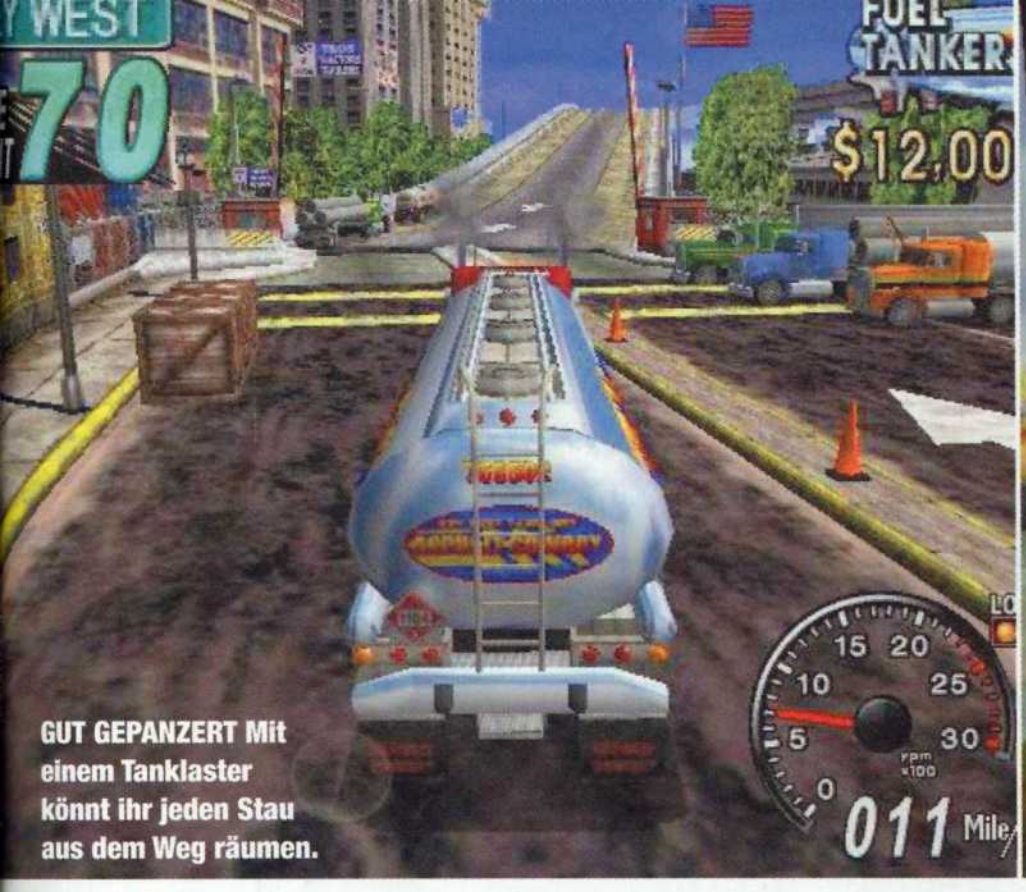
18 Wheeler Ame

Die US-Fassung von 18 Wheeler rollte bereits zum Test an, jetzt steht die PAL-Version auf dem Prüfstand.

Ihr wolltet euch schon immer mal hinter das Steuer eines 20-Tonners setzen, habt aber nicht den nötigen Führerschein? Kein Problem, Acclaim veröffentlicht das Truckerrennspiel *18 Wheeler* für den GameCube, wo ihr einen von fünf Brummis steuern könnt. Vorangegangen waren bereits Versionen für den Dreamcast und die PS2. Trotz unterschiedlicher Plattformen sind die Versionen praktisch identisch. So weist ihr im Arcade-Modus eurem Truck unterschiedliche Ladungen zu und brettert anschließend über amerikanische Highways. Ziel ist es, Checkpoints innerhalb eines Zeitlimits zu erreichen und euch gegen euren Konkurrenten, einen anderen Trucker, durchzusetzen. Dieser rast gnadenlos über die Highways und rempelt euren Truck auch schon mal rüde zur Seite. Wie gut ihr unterwegs seid, hängt auch von eurer Ladung ab. Je mehr Gewicht eure Ladung auf die Waage bringt, desto langsamer seid ihr unterwegs, aber umso höher fällt auch eure Siegprämie aus. Kollidiert ihr zu hart mit einem anderen Fahrzeug oder einer Wand, nimmt eure Ladung Schaden, was wiederum eure Prämie schmälert. Erschwert wird das Ganze zusätzlich von den anderen Verkehrsteilnehmern, die sich natürlich nicht in Luft auflösen können, wenn ein 20-Tonner angerauscht kommt. Für Action ist also gesorgt!

HIGHWAY TO HELL!

Zur Unterhaltung tragen die interaktiven Ereignisse auf den Strecken bei. So rast euch auf



GUT GEPANZERT Mit einem Tanklaster könnt ihr jeden Stau aus dem Weg räumen.

BONUS Bestimmte Fahrzeuge verschaffen euch einen Zeitbonus.

rican Pro Trucker

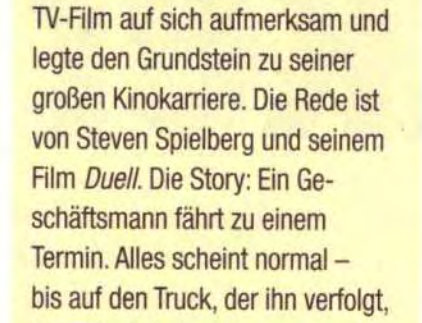
einem Kurs schon mal ein mächtiger Tornado entgegen, der den Straßenverkehr gehörig durcheinanderwirbelt. Auf einer anderen Strecke bricht euer Konkurrent plötzlich von hinten durch mehrere Häuser und überholt euch. Leider sind diese spaßigen Ereignisse aber Mangelware. Unglücklicherweise bietet das Spiel nur sieben Strecken, die auch recht schnell gemeistert sind. Alternativ zum Arcade-Modus könnt ihr euch noch an den Challenges versuchen. Hier müsst ihr euren Laster innerhalb einer bestimmten Zeit in einer markierten Zone einparken. Berührt ihr eine Wand, ein Auto oder einen der herumliegenden Gegenstände, werden euch Sekunden abgezogen und ihr habt noch weniger Zeit, den Truck in die gewünschte Position zu bringen. Zu Beginn stehen euch lediglich vier Challenges zur Verfügung, weitere können aber freigespielt werden. Außerdem gibt

INFO TRUCKER-FILME

Born to be wild!!

Nicht nur im Videospiel sind Trucks beliebt, auch auf der großen Leinwand sorgten die Brummis schon für allerlei Aufsehen. Die bekanntesten Trucker-Filme sind *Duell* (1972) und *Convoy* (1978).

Im Jahre 1972 machte ein damals unbekannter Regisseur mit einem TV-Film auf sich aufmerksam und legte den Grundstein zu seiner großen Kinokarriere. Die Rede ist von Steven Spielberg und seinem Film *Duell*. Die Story: Ein Geschäftsmann fährt zu einem Termin. Alles scheint normal – bis auf den Truck, der ihn verfolgt, ihm plötzlich den Weg versperrt und ihn in einen Abgrund stoßen will. In Europa stieß der Film auf so positive Resonanz, dass er hier sogar im Kino lief. Der zweite bekannte Truckerfilm ist *Convoy* aus dem Jahr 1978. Ein Sheriff stellt unrechtmäßig Radarfallen auf und schmeißt Trucker ins Gefängnis. Klar, dass sich die Brummifahrer das nicht gefallen lassen. *Convoy* verlegt das Westernfeeling gekonnt auf die Landstraße und überzeugt mit spektakulären Stunts und unkompliziertem Humor. *Convoy* läuft übrigens am 26. Mai um 20:15 Uhr auf Kabel 1!



BEKANNT Convoy-Regisseur Sam Peckinpah inszenierte 1968 „The Wild Bunch".

GEFÄHRLICH Dennis Weaver kämpft in Duell gegen einen wild gewordenen Truck.

KONKURRENZKAMPF Hier saugt ihr euch gerade im Windschatten eures Konkurrenten an.

MULTIPLAYER Ein weiterer Kumpel kann mit euch um den Sieg kämpfen.

PASSIERPUNKT Pro Strecke müsst ihr diverse Checkpoints passieren.

es noch einen Score-Attack-Modus, wo ihr so viele Punkte wie möglich sammeln müsst, indem ihr Fahrzeuge rammt. Aber auch hier ist die Luft schnell raus.

SCHLUDRIGE UMSETZUNG

Die Grafik von *18 Wheeler* reizt den GameCube kaum aus. Unzeitgemäße Pop-ups sowie ein sichtbarer Bildschirmaufbau beleidigen das Spielerauge und zeigen deutlich, dass es sich nur um eine Umsetzung von einer anderen Konsole handelt. Positiv ist aber, dass die PAL-Version den 60-Hertz-Modus unterstützt. Während die Musik meist im Hintergrund daherdudelt, wachsen euch die röhrenden Motorensounds eurer Trucks ans Herz. Da man *18 Wheeler* relativ schnell durchgespielt hat, steigt man im Mehrspielermodus gerne noch mal mit einem Kumpel in die Trucks. Dem Cube sei Dank läuft dieser Modus auch flüssig über den Bildschirm. Noch schöner wäre es allerdings gewesen, wenn die Programmierer dem Spiel statt des Zweispielermodus einen Modus für bis zu vier Spieler spendiert hätten.

FABIAN SLUGA

TEST

18 WHEELER PRO TRUCKER

Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card, 3 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	7 Strecken
Sprache:	Englisch

Internet: **www.acclaim.com**

Hersteller	Termin
Acclaim	**Ende Mai**
Preis	USK-Freigabe
€ 59,95	**Keine Angabe**

Besonderheiten:
60-Hertz-Modus

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
73%	71%	69%	72%

„Spaßiges Trucker-Game mit viel zu geringem Umfang, aber einer ordentlichen PAL-Anpassung"

MEIN FAZIT GUT

Fabian Sluga
schaut lieber Duell.

Trotz der witzigen Idee, sich mal hinter das Steuer eines 20-Tonners zu klemmen, kann *18 Wheeler* nicht voll überzeugen. Das Spiel krankt an der durchwachsenen Grafik und dem viel zu geringen Umfang. Hätten die Programmierer hier ein wenig Tuning betrieben, wäre eine höhere Wertung möglich gewesen.

IM VERGLEICH
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Wave Race: Blue Storm 87%
Nintendo
Die derzeitige Rennreferenz auf dem GameCube überzeugt mit der realistischsten Wassersimulation konsolenübergreifend.

Burnout 85%
Acclaim
Hier stürzt ihr euch in den Straßenverkehr und versucht euch gegen vier Konkurrenten durchzusetzen. Tolle Optik, gute Spielbarkeit.

18 WHEELER 72%
Acclaim
Das Truckerrennspiel ist zur Zeit das Schlusslicht in Sachen Rennspiele auf dem GameCube. Spaßig ist es trotzdem, aber zu kurz.

Maniac Racers Advance

Ein gelungener **Funracer** aus dem Hause Konami steht in den Startlöchern und erinnert an alte Zeiten.

„Das kenn ich doch?“ und „Wie hieß das noch mal?“ tönte es aus der N-ZONE-Redaktion. Plötzlich machte es „KLICK“ und die Erinnerung kam zurück. Vor vielen Jahren schon gehörte der Vorgänger zu unseren Game-Boy-Favoriten und sorgte für gepflegten Handheld-Spaß: *Motocross Maniacs*. Wie seinerzeit rast ihr auch hier mit eurem Fahrer auf dem Bike durch abgedrehte 2D-Levels. Diverse Extras, wie zum Beispiel fette Raketen, erweisen sich dabei als äußerst hilfreich. Wie ihr seht, handelt es sich dabei nicht um eine realistische Motocross-Simulation. Genau deswegen macht das Game aber auch richtig Laune. Im Gegensatz zu „echten“ Rennspielen müsst ihr übrigens nicht „lenken“. Ihr betrachtet das Geschehen nämlich von der Seite und die Bikes können nicht in die Tiefe des Screens gesteuert werden. Da sich die Strecken aber immer in mehrere Stockwerke verästeln, könnt ihr Sprungschanzen beziehungsweise euren Boost nutzen, um auf höhere Ebenen zu wechseln oder um ein Stockwerk tiefer zu plumpsen. Auch mit mehreren Spielern macht der Titel einiges her; mit nur einem Modul können bis zu vier Raser an den Start gehen. Leider gibt es auch eine große Schwäche. Die Vorgänger waren nicht ganz so flott und daher ließen sich die Bikes leichter kontrollieren. So waren auch coole Drehungen um die eigene Achse kein Problem. Aufgrund der hohen Spielgeschwindigkeit gelingt es euch beim Nachfolger nur selten, euer Zweirad nach so einer artistischen Einlage wieder auf den Rädern zu landen – schade!

AHMET ISCITÜRK

MEIN FAZIT **GUT**

Ahmet Iscitürk
lässt gerne einen fahren.

Ich fand früher schon die beiden Game-Boy-Vorgänger klasse. Leider führt die jetzt viel höhere Spielgeschwindigkeit ab und an zu Frust, da man kaum genug Zeit hat, sein Bike richtig auszurichten, wenn es mal wieder brenzlig wird. Deshalb legt man sich öfter flach, als einem lieb ist. Spaß macht *Maniac Racers Advance* trotzdem – vor allem zu viert!

TEST
MANIAC RACERS ADV.

Genre:	Funracer
Spieler:	1-4
Link-Modus:	1-4 Module
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	4 Spielmodi
Sprache:	Deutsch

Internet: **http://www.konami-europe.com**

Hersteller: **Konami**	Termin: **25. Mai**
Preis: **Ca. € 49,-**	USK-Freigabe: **Ohne Beschränkung**

Besonderheiten:
Sowohl mit einem als auch mit mehreren Modulen zu viert spielbar

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
73%	77%	78%	**79%**

„**Rasantes Zweirad-Getümmel** mit coolen Extrawaffen. Vor allem zu viert ein Heidenspaß.“

Sheep

Nach gelungenen PC- und Play-Station-Auftritten tummeln sich die **Schafe** jetzt auch auf dem GBA.

In *Sheep* spielt ihr einen Hund, der Schafe hüten muss. Auf Tastendruck könnt ihr die Tiere anbellen oder, wenn euch das zu rabiat ist, sie zärtlich am Nacken packen oder mit Süßigkeiten locken. Ziel ist es, die Vierbeiner vor allen Gefahren zu beschützen und in einen Truck zu bugsieren. Dafür habt ihr nur eine begrenzte Zeit, was gerade in späteren Levels zu einigen Schweißperlen führen dürfte.

FABIAN SLUGA

Spy Hunter

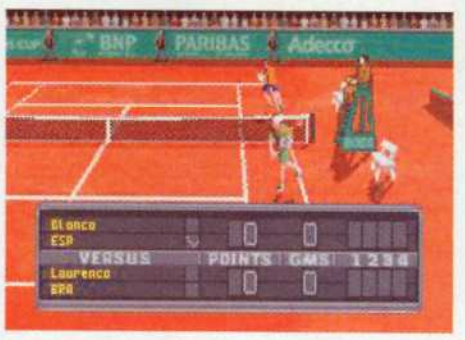
Jetzt erhalten auch Game-Boy-Besitzer eine eigene Version des kurzweiligen **Action-Spektakels.**

In *Spy Hunter* steuert der Spieler ein Auto, ein Boot oder ein Motorrad mit mächtiger Feuerpower. Das Spiel enthält insgesamt acht Missionen, in denen zahlreiche Aufgaben, wie z. B. das Zerstören bestimmter Ziele oder die Vermeidung ziviler Opfer erfüllt werden müssen. Grafik und Sound sind für GBA-Verhältnisse ordentlich gelungen, leider gestalten sich die Missionen etwas eintönig.

FABIAN SLUGA

Tennis Davis Cup

Ubi Soft zeigt sich **sportlich** und lässt die Spieler im Davis Cup gegeneinander antreten.



Tennis Davis Cup verfügt für GBA-Verhältnisse über ausgezeichnete Spieler-Animationen. Diese können jedoch nicht über die spielerischen Schwächen hinwegtäuschen. Denn aufgrund der hakeligen Steuerung lassen sich die Schläge selten wie geplant anbringen. Wer nicht auf ein Tennisspiel für den GBA verzichten kann, sollte auf *Pro Tennis – WTA Tour* von Konami zurückgreifen.

FABIAN SLUGA

Total Soccer Manager

Ein Traum wird wahr – Ubi Soft veröffentlicht den ersten **Fußballmanager** für den GBA!

Das Spiel startet in der Saison 1999/2000 und beinhaltet die Mannschaften aus den ersten beiden Ligen von Deutschland, England, Italien, Frankreich und den Niederlanden. Der Spieler entscheidet sich für ein Team und muss sich anschließend um Taktik, Training, Stadionausbau und Transfermarkt kümmern. Kommt es zum Spiel, darf man sogar selber zum Ball greifen.

FABIAN SLUGA

GEFÄHRLICH Ein Mähdrescher will euren Schafen an die Wolle.

HILFREICH Der Pfeil gibt die Richtung des nächsten Ziels an.

KEIN SAND Spielen könnt ihr nur auf Asche, Gras und dem Hartplatz.

SELBST IST DER MANN Als Spieler darf man selbst an den Ball.

TEST SHEEP

Genre:	Geschicklichkeit
Spieler:	1
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	26 Levels
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.empireinteractive.com**

Hersteller	Termin
Empire Interact.	**Anfang Juni**
Preis	USK-Freigabe
€ 49,99	**Ohne Beschränkung**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
75%	72%	77%	**76%**

„**Unterhaltsames Game**, das auf dem GBA zur Höchstform aufläuft“

TEST SPY HUNTER

Genre:	Action
Spieler:	1-2
Link-Modus:	2 Module
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	8 Missionen
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.konami-europe.de**

Hersteller	Termin
Konami	**28. Juni**
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 50,-	**Ohne Angabe**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
75%	73%	75%	**74%**

„**Nette Action** für zwischendurch mit einer geringen Langzeitmotivation“

TEST TENNIS DAVIS CUP

Genre:	Sport
Spieler:	1-4
Link-Modus:	4 Module
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	16 Mannschaften
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.ubisoft.de**

Hersteller	Termin
Ubi Soft	**30. Mai**
Preis	USK-Freigabe
€ 49,95	**Ohne Beschränkung**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
75%	67%	73%	**71%**

„**Ordentliche Optik,** schwammige Steuerung – wann kommt ein gutes GBA-Tennis?“

TEST TOTAL SOCCER MANAGER

Genre:	Sport
Spieler:	1-2
Link-Modus:	2 Module
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	240 Mannschaften
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.ubisoft.de**

Hersteller	Termin
Ubi Soft	**Erhältlich**
Preis	USK-Freigabe
€ 49,95	**Ohne Beschränkung**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
71%	75%	82%	**81%**

„**Grafisch schlichter,** aber sehr gelungener und umfangreicher Fußballmanager“

IMPORT NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN

Warren Harrod
berichtet.

Die Softwareverkäufe
Wie zu erwarten war, hat Nintendo die stärksten Titel auf dem Markt – jedes Spiel ist irgendwo in den Top Ten vertreten. Natürlich ist *Super Smash Brothers DX* der beliebteste Titel und verkauft sich auch jetzt noch mit zirka 5.000 Stück pro Woche. Nach dem enttäuschenden Start von *Pikmin* war es für Nintendo doch ein großes Glück, dass das Lied zur *Pikmin*-Fernsehwerbung sogar den Sprung in die Charts schaffte. Der Erfolg von Segas *Sonic Adventure 2 Battle* lässt große Hoffnungen aufkeimen, dass wir auch in Zukunft mit der Präsenz des Turbo-Igels auf dem Cube rechnen können. Großen Mut muss man Capcom dafür zugestehen, dass es *Biohazard* auf einer Konsole veröffentlichte, die eher eine jüngere Zielgruppe hat. Aber gerade dieser Umstand hat dafür gesorgt, dass sich auch viele ältere Gamer einen Cube zulegten, nur um dieses Spiel zu spielen.

INFO VERKAUFSCHARTS

Japan

1.	Fire Emblem: Sealed Sword	GBA
2.	Pawapuro Kum Pocket 4	GBA
3.	Animal Forest +	GC
4.	Biohazard	GC
5.	Super Mario Advance 2	GBA

USA

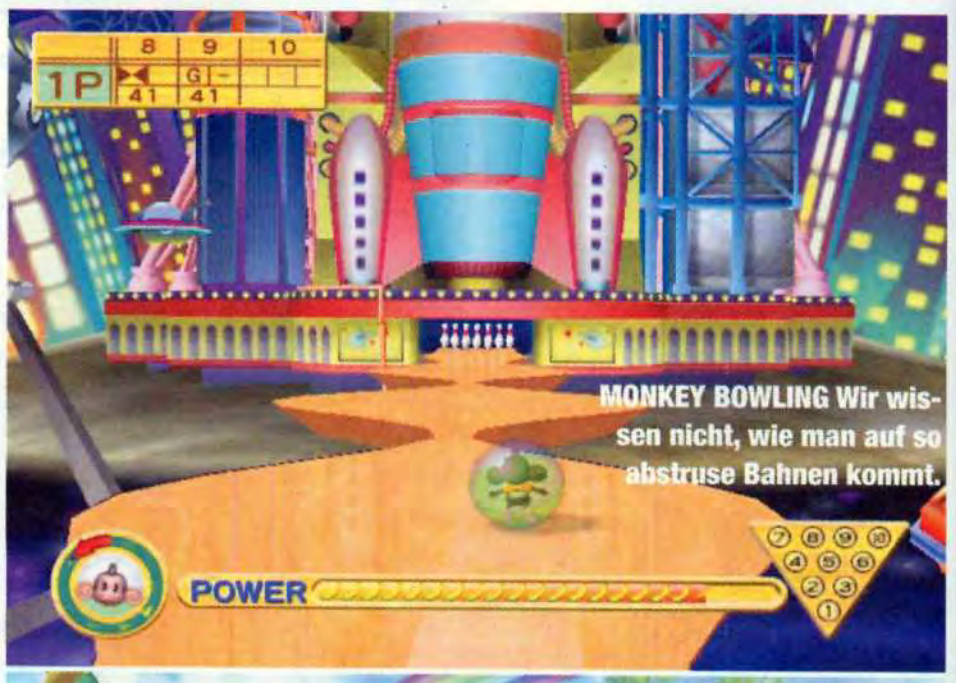
1.	Sonic Adventure 2 Battle	GC
2.	Rogue Leader: Rogue Squadron 2	GC
3.	Harry Potter	GBC
4.	Sonic Advance	GBA
5.	Super Smash Bros. Melee	GC

Super Monkey Ball 2

GESCHICKLICHKEIT Die Affenbande kehrt bald auf den GameCube zurück.

Das putzige Spielkonzept um die in Plexiglas eingesperrte Affenfamilie kehrt noch in diesem Jahr auf dem GameCube zurück. Neben dem normalen Modus, der diesmal zehn verschiedene Welten umfasst, sind natürlich auch wieder ein ganzer Haufen Mehrspielermodi mit von der Partie. Diese sind zwar zum Großteil schon aus dem Vorgänger bekannt, haben jedoch eine Überarbeitung erfahren und glänzen nun mit neuen Features. Im Monkey Race treten neben den vier Hauptdarstellern auch noch vier computergesteuerte Gegner an und sorgen für dichtes Gedrängel auf der Piste. Der Monkey Fight wird auf sehr wackeligen Plattformen ausgetragen, die jederzeit unter der Affenkugel wegbröseln können. Die Kugelgleiterei Monkey Target ist durch eine größere Anzahl von Zielplattformen noch abwechslungsreicher und die abgefahrenen Monkey-Bowling- und Monkey-Billard-Modi werden durch neue Spielvarianten bereichert. Als neuer Multiplayer-Modus gesellt sich Monkey Golf hinzu, wo ihr als lebender Golfball einen Kurs mit 18 Löchern bestehen dürft. Sollte alles nach Plan verlaufen, erleben die Primatenbälle schon Ende des Jahres ihr wackeliges Plattform-Abenteuer. **(jrj)**

Hersteller: Sega
Internet: www.amusementvision.com
Termin: 4. Quartal



MONKEY BOWLING Wir wissen nicht, wie man auf so abstruse Bahnen kommt.

DER AFFE AM REGENBOGEN
Die Grafik wurde natürlich auch verbessert.

MONKEY RACING
Insgesamt gehen jetzt acht Konkurrenten an den Start.

LAVAWELT Ein falscher Sprung und selbst die Rüstung hilft nicht mehr.

SEXY UNDERWEAR Na, na, na, in Unterhose auf dem Friedhof? Gehört sich das?

Super Ghouls'n Ghosts R

ACTION Frustgefahr in Unterhosen. Am 19. Juli ist es in Japan so weit!

Einmal vom Feind getroffen und schon steht der gute, alte Ritter in todschicken Unterhosen da. Wer jemals einen Teil der *Ghouls'n Ghosts*-Serie auf dem Super Nintendo oder Sega Mega Drive gespielt hat, kennt die frustrierenden Stellen der mittelalterlichen Geisterjagd zur Genüge. Jetzt hat Capcom das superschwere Action-Jump&Run auch für den Game Boy Advance angekündigt und zeigt auch bereits erste Bilder. Als Veröffentlichungstermin in Japan peilt Capcom den 19. Juli an. Wir sind jetzt schon sehr gespannt! **(jrj)**

Hersteller: Capcom
Internet: www.capcom.co.jp
Termin: 19. Juli

Zoids VS

ACTION Mech-Dinos an die Front!

Erinnert sich noch jemand an die Spielzeug-Saurier aus den 80er-Jahren? Was hier zu Lande vor Jahrzehnten nur als neckische Auslage in Toys-'R'-Us-Filialen und ein C64-Computerspiel ausuferte, erfreut sich in Japan anscheinend immer noch großer Beliebtheit und hat sogar eine eigenständige Zeichentrickserie bekommen. Hersteller Tomy beschert dem GameCube nun im Sommer ein Strategiespiel, das auch nicht mit Actionsequenzen geizt. 40 von kreidezeitlichen Riesenechsen inspirierte Kampfkolosse stehen euch zur Verfügung, um auf futuristischen Schlachtfeldern gehörig die Waffen und Metallbeißer sprechen zu lassen. Abgerundet wird der Genre-Mix durch charmante Hauptcharaktere und eine nette Story in typisch japanischer Anime-Manier. **(jrj)**

Hersteller: Tomy **Internet:** www.tomy.co.jp **Termin:** 2. Quartal

TECHNO-SAURUS REX Die abgedrehten Zoids aus dem Hause Tomy sind in Japan sehr beliebt.

Probotector

ACTION Der Klassiker kehrt zurück.

Action-Fans werden sich sicherlich noch an Konamis *Probotector* auf dem Super Nintendo erinnern. Kurz vor Redaktionsschluss gab nun die erfolgreiche Softwareschmiede bekannt, dass man an einer neuen Episode für Nintendos GameCube arbeite. Nachdem die letzten Teile dieser Serie auf der Sony PlayStation und Segas Saturn ja nicht das Gelbe vom Ei waren, könnte vielleicht endlich mal ein wahrer Nachfolger der knallharten Alien-Jagd auftauchen. Bilder existieren jedoch leider noch keine und auch ein Releasetermin steht noch in den Sternen. **(jrj)**

Hersteller: Konami **Internet:** www.konami.com
Termin: Nicht bekannt

CONTRA III Die starke Probotector-Serie erschien in Europa unter dem Namen Contra.

INFO ERSCHEINT DEMNÄCHST

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:	
Biohazard	22. März
Rune	25. April
Bloody Roar Extreme	25. April
Zoo Cube	15. Mai
Erscheint demnächst	
Crazy Taxi	30. Mai
2002 FIFA World Cup	31. Mai
Koro Koro Kirby 2	Mai
Batman Dark Tomorrow	Mai
Goldstar Mountain	Mai
Zoids VS	Mai
Kinniki Man II	Mai
WrestleMania	11. Juni
Eternal Darkness	24. Juni
Bomberman Generations	27. Juni
Real Powerful Pro Baseball	18. Juli
Super Mario Sunshine	19. Juli
Evolutia	26. Juli
Capcom vs. SNK 2	Juli
MUTSU	Juli
Starfox Adventures	September
Kirby Tilt'n Tumble 2	2. Quartal
Muscle Man 2nd Generation	2. Quartal
Beach Spikers	3. Quartal
Phantasy Star Online Episode 1 & 2	3. Quartal
Super Monkey Ball 2	4. Quartal
The Legend of Zelda	4. Quartal
1080: White Storm	2002
Animal Crossing	2002
Freaky Flyers	2002
Gladius	2002
Lost Dragoons	2002
Mario Party 4	2002
Metroid Prime	2002
Mickey's Magical	2002
Star Wars Bounty Hunter	2002
Wario World	2002

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:	
Slot! Pro Advance	April
HotWheels Advance	April
Konami Arcade Collection	2. Mai
Motocross Maniacs	2. Mai
Erscheint demnächst	
Hamster Tarou 3	31. Mai
Castlevania	6. Juni
Family Tennis Advance	14. Juni
Famistar Advance	28. Juni
Cute Pet Shop	28. Juni
The Pinball of the Dead	4. Juli
Monster Gate	4. Juli
Mister Driller Ace	12. Juli
Black Matrix Zero	19. Juli
Super Ghouls'n Ghosts R	19. Juli
The Flower Shop Story	19. Juli
Pinobee & Feebee	Juli

USA

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen	
Rayman Arena	15. Mai
RedCard	21. Mai
Virtua Striker 3 ver. 2002	21. Mai
Erscheint demnächst	
Legends of Wrestling	28. Mai
4x4 Evolution 2	Mai
Bomberman Generations	Mai
Lost Kingdoms	Mai
Zoo Cube	Mai
WWF WrestleMania	11. Juni
Jimmy Neutron	17. Juni
MX Superfly	17. Juni
Toxic Grind	17. Juni
Gravity Games Bike	18. Juni
Eternal Darkness	24. Juni
HotWheels	Juni
Freekstyle	16. Juli
Tetris Worlds	19. Juli
Smuggler's Run: Warzones	Juli
Zelda	15. Dezember

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen	
Dragon Ball Z: Legacy of Goku	14. Mai
Medal of Honor: Underground	14. Mai
Desert Strike Advance	15. Mai
Smuggler's Run	16. Mai
Pinball of the Dead	19. Mai
Backyard Baseball	21. Mai
Erscheint demnächst	
Downforce	28. Mai
Frogger: The Great Quest	28. Mai
Pocky & Rocky with Becky	28. Mai
Aero the Acrobat	1. Juni
Worms World Party	1. Juni
Wings	3. Juni
Hey Arnold! The Movie	4. Juni
Little League Baseball	15. Juni
Duke Nukem Advance	18. Juni
Robocop	18. Juni
Fire Pro Wrestling 2	20. Juni
CT Special Forces	21. Juni
WTA Tour Tennis	23. Juni
Urban Yeti	15. Juli
Sega Smash Pack	15. Juli

NBA 2K2

IMPORT TEST

Ein weiterer Herausforderer um die **NBA-Vorherrschaft** auf dem Würfel.

Unter Sportspielfans rangiert die Marke Sega Sports inzwischen auf derselben Stufe wie EA Sports oder andere namhafte Sportspielentwickler. Dies liegt vor allem an den brillanten US-Sportspielen wie *NBA 2K*, *NHL 2K* sowie *NFL 2K*, mit denen die Entwickler die Dreamcast-Fangemeinde beglückt haben. Nachdem Sega nun auch fleißig für Nintendo programmiert, kommen auch GameCube-Eigner in den Genuss der neusten Version namens *NBA 2K2*.

VIELFALT IST TRUMPF

Die ersten Pluspunkte kann das Spiel schon bei der angenehm umfangreichen Auswahl der Spielmodi sammeln. Zwar fehlt hier im Gegensatz zu *NBA Courtside 2002* der 3-Punkte-

FREIWÜRFE Mit den Schultertasten führt ihr die beiden Pfeile zusammen.

GEPENNT Die Defense der Washington Wizards ist nicht ganz im Bilde.

LOBENSWERT Im Training kann man die Offensivspielzüge genau einstudieren.

WER HAT IHN? Beim Kampf um den Rebound kennen die NBA-Stars keine Gnade.

AUSGETRICKST Altmeister Michael Jordan narrt den Verteidiger mit einer Schussfinte.

Wettbewerb, doch die Möglichkeit, ein eigenes Turnier ins Leben zu rufen, gleicht das mehr als aus. Inzwischen gehört ja auch der Street-Ball-Modus zum guten Ton, und so muss man auch bei *NBA 2K2* nicht auf unkomplizierte B-Ball-Action unter freiem Himmel verzichten. Wer sich lieber mit den Play-Books der NBA-Teams beschäftigt, der kann im Training bestimmte Spielzüge einstudieren. Dies ist auch dringend notwendig, um während einer Saison oder den Play-offs nicht den Kürzeren zu ziehen. Im Franchise-Modus besteht die Möglichkeit, das eigene Lieblingsteam über mehrere Spielzeiten zu begleiten. Langzeitmotivation ist somit also garantiert.

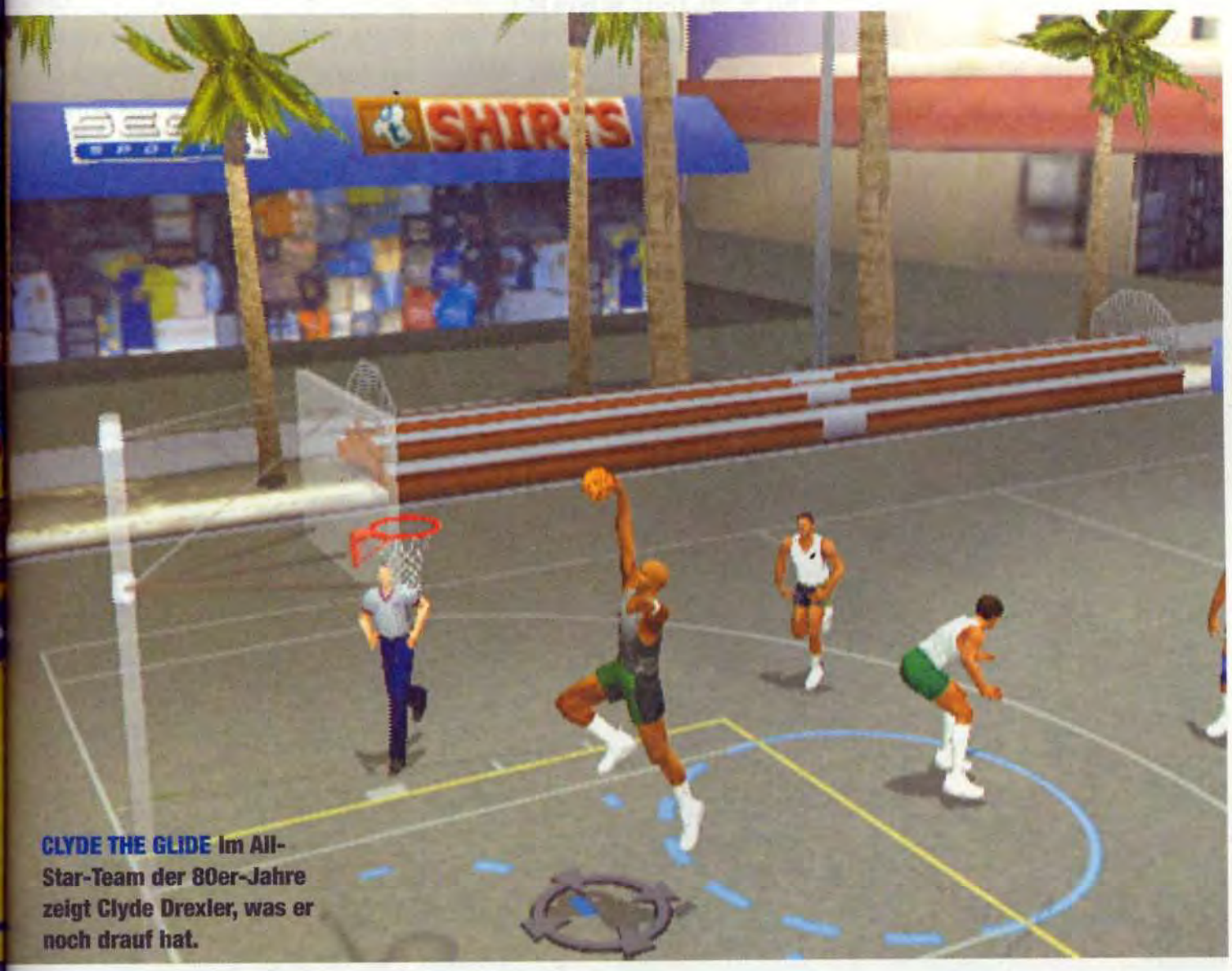
D-FENCE!

Bei der Steuerung der NBA-Hünen ist eine Ähnlichkeit zu *NBA Courtside 2002* zu erkennen. Dies wird besonders bei der Verwendung des Analog-Sticks deutlich, denn auch bei *NBA 2K2* kann man den Mitspielern durch Betätigen des Sticks den Ball zupassen. Dies erfolgt aber unpräziser als beim Vorbild, so dass man relativ schnell wieder zum A-Knopf zurückkehrt. Zum Aufrufen bestimmter Spielzüge dient ebenfalls der Analog-Stick, eine Verteilung der Spielzüge auf das digitale Steuerkreuz wie beim Nintendo-Konkurrenten hat sich jedoch als die bessere Alternative erwiesen. Sieht man von diesen kleineren Kritikpunkten ab, kann man die Steuerung als gelungen bezeichnen. Richtig beeindrucken kann *NBA 2K2* bei der Spielstärke der CPU-Athleten. Die Spieler sind in der Defensive äußerst aufmerksam und gehen aggressiv zur Sache, so dass jeder Punkt gut erspielt werden will. Spielt man beispielsweise einen schwachen Pass durch die Zone, wird dieser schnell mal abgefangen. In der Offensive beeindrucken die Gegner mit abwechslungsreichen Spielzügen und dem konsequenten Einsatz der eigenen Stärken. Einzig die Tatsache, dass es mitunter zu verunglückten Pässen auf Spieler kommt, die sich im Aus befinden, trübt den Eindruck etwas.

ANSICHTSSACHE

In Sachen Optik kann *NBA 2K2* überzeugen, ohne jedoch das Niveau eines *NBA Courtside 2002* zu erreichen. Grund dafür sind die nicht ganz so ausgefeilten Spielermodelle und die eine oder andere hölzerne Animation. Der Arcade-Modus hätte etwas spektakulärer ausfallen können, coole Monsterdunks sucht man vergebens. Richtig Stimmung verbreitet dagegen die Soundkulisse.

JENS QUENTIN



CLYDE THE GLIDE Im All-Star-Team der 80er-Jahre zeigt Clyde Drexler, was er noch drauf hat.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Jens Quentin
sagt schönen Dunk!

Wer eine Basketballsimulation mit viel Spieltiefe sucht, die ihn auch nach dem 40. Spiel fordert, ist bei *NBA 2K2* genau richtig. Einsteiger und NBA-Fans, die ab und zu den Ball spektakulär in die Reuse hämmern wollen, sind beim grafisch beeindruckenderen *NBA Courtside 2002* besser aufgehoben.

IM VERGLEICH
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

NBA 2K2 — Sega — **84%**
Das Game besticht vor allem durch seine starke CPU-KI. Eine Simulation für echte Strategen unter den NBA-Fans.

NBA Courtside 2002 — Nintendo — **82%**
In grafischer Hinsicht besser als NBA 2K2, jedoch in Sachen Spieltiefe nicht so stark wie die momentane Referenz.

NBA Street — Electronic Arts — **82%**
Fun-Basketball at it's best! Grafisch gelungenes, abgedrehtes Dunking-Spektakel mit leichten Gameplay-Schwächen.

IMPORT-TEST
NBA 2K2

Genre:	Basketball
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card (50 Blöcke)
Schwierigkeit:	3 Spielstufen
Umfang:	7 Spielmodi

Internet: **www.segasports.com**

Sprache **Englisch**	Störfaktor Sprache **Gering**
Hersteller **Nintendo**	Europa-Termin **2002**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
81%	77%	85%	**84%**

IMPORT USA

„Basketball-Puristen sollten **aufgrund der überzeugenden Spielstärke** auf jeden Fall zugreifen. "

Seit über 9 Jahren der NintendoProfi
GAMESTORE
Ladenlokal + VERSAND
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen
WWW.GAMESTOREWORLD.DE
schwarz oder lila
Zubehör
MemoryCard 19,95
Controller ve.Farb. 34,95
RGBKabel/Audio 12,95
Pad-Verl.(2m) 9,95
199,00
BOND 007
Agent im Kreuzfeuer
deutsch
59,95
ab Juni
SPIDER-MAN
deutsch
59,95
Super Smash Bros.
Melee
deutsch
59,95
BloodyRoarPrimalF. dt. 59,95
Batman Veneg. dt. 59,95
BURNOUT dt. 59,95
FIFA WM dt. 59,95
F1-2002 dt. 59,95
I.S.Soccer 2 dt. 59,95
Luigis Mansion dt. 59,95
Legend of Wrestling dt. 59,95
NBA Street dt. 59,95
PIKMIN (Juni)dt. 59,95
STARWARS R.Leaderdt. 59,95
Sonic2 Battle dt. 59,95
SSX Tricky dt. 59,95
TonyHawkSkater3 dt. 59,95
WaveRace:Bl.Storm dt. 59,95
BreathofFire dt. 54,95
GoldenSun dt. 45,95
SuperMarioW.2 dt. 45,95
EcksvsSever/ Doom GBA je 54,95
Tekken Adv./Sonic Adv. je 52,95
Tac.OgreBattle/MedalofHonor
weitereGC,GBA,N64 Spiele u.Zubehör lief.
BESTELL-HOTLINE
0201-777235
WWW.GAMESTOREWORLD.DE
Versandkosten: 3,97zzgl.1,53NN-Gebühr
Ladenpreise können abweichen.
Preisänderung, Irrtümer vorbehalten.

Vor einigen Ausgaben berichteten wir ja schon mal über From Softwares ambitioniertes Rollenspiel-Projekt. Die Entwickler selbst bezeichnen *Rune* als ein „Card Action RPG", womit man sich vom Genre-Einerlei abheben möchte. Was ist denn an *Rune* anders als bei anderen RPGs? 1. Man sammelt Karten und setzt diese im Kampf ein. 2. Die Kämpfe laufen in Echtzeit ab und sind dadurch sehr actionlastig. 3. Nicht nur Charaktere, sondern auch Karten entwickeln sich durch Erfahrung weiter. Zugegeben: Wirklich weltbewegend sind die einzelnen Features nicht, denn in abgewandelter Form hat man dies schon öfter gesehen. Die Art und Weise, wie man das Ganze kombiniert und in Szene gesetzt hat, macht jedoch die Faszination von *Rune* aus.

DAS BÖSE KEHRT ZURÜCK

Es war einmal eine böse Macht, welche durchs Land zog und einen Pfad der Zerstörung hinterließ. Nichts konnte das Böse aufhalten, doch eines Tages passierte das vermeintlich Unmögliche. Mittels einer magischen Karte gelang es, die fiese Bedrohung zu bannen. Mittlerweile sind viele friedliche Jahre vergangen, doch damit ist jetzt Schluss. „Es" ist nämlich zurückgekehrt und nun ist es an euch, dem Spuk ein für alle Mal ein Ende zu bereiten. Gleich zu Beginn schlüpft ihr in die Rolle von Prinzessin Katia Gerber und kramt eine magische Karte aus einer fetten Truhe – die einzig wirksame Waffe gegen diese Bedrohung. Nach dieser kurzen Einleitung zieht ihr auch schon los und beginnt euer Abenteuer. Rollenspieltypisch

EDEL In den Kämpfen wird des Öfteren ein wahres Effektfeuerwerk abgebrannt.

KAUFRAUSCH In diesen Shops könnt ihr Karten kaufen oder nicht benötigte wieder verchecken.

BLAUBLÜTIG Prinzessin Katia Gerber beweist, dass auch Frauen Heldentaten vollbringen können.

BÖSER WOLF Per X-Taste wurde dieser liebe Kamerad in den Kampf gerufen.

müsst ihr verschiedene Abschnitte erkunden, diverse Rätsel lösen und am laufenden Band Gegner plätten. Ihr betrachtet Katia aus einer erhöhten Third-Person-Perspektive, welche mit dem C-Stick nach Belieben verändert werden kann. Von dieser praktischen Option solltet ihr öfter Gebrauch machen, da sich etwa Truhen gerne mal hinter einem Objekt verbergen. Apropos praktisch: Sobald über dem Kopf der Heldin ein Ausrufezeichen erscheint, könnt ihr per A-Taste mit eurer Umgebung interagieren. Eine erfrischend unkomplizierte Lösung, denn mit nur einem Button aktiviert man so Schalter, öffnet Kisten oder spricht mit Personen, welche die detailreiche RPG-Welt bevölkern. Während ihr euch euren Weg durch die großen Areale bahnt, werdet ihr natürlich auch von Monstern angegriffen. Dies geschieht in Form der für RPGs typischen Zufallsbegegnungen (Random Encounters). Ohne Vorankündigung verschwimmt die Optik und ihr findet euch in einer abgegrenzten „Kampf-Arena" wieder. Glücklicherweise treten diese unvermeidbaren Aufeinandertreffen nicht so häufig auf wie bei manch anderem RPG, so dass das Ganze nie zur nervigen Angelegenheit wird.

THE ART OF WAR

Damit wären wir bei dem wohl wichtigsten Aspekt eines Rollenspiels – dem Kampfsystem. Es wird hier nicht rundenweise gekämpft und ihr müsst auch nicht warten, bis sich irgendeine Aktionsleiste füllt. Alles läuft in Echtzeit ab, ihr müsst den Attacken eurer Gegner also auch selbst ausweichen. Die bereits erwähnten magischen Karten sind hier der Schlüssel zum Erfolg. Im rechten unteren Viertel des Screens werden vier Karten angezeigt. Jede steht für einen Button eures Controllers. Drückt ihr eine Taste, dann wird die Power der entsprechenden Karte entfesselt. Der Einsatz der Cards wird meist von einem coolen Effektfeuerwerk begleitet. So schickt ihr zum Beispiel zähnefletschende Wölfe und Skelettkrieger in den Kampf oder genießt den Vorteil diverser Schutz-Zauber. Auf gut Deutsch: Das Kampfsystem ist sehr gelungen! Aber nicht nur spielerisch stellt *Rune* ein tolles Erlebnis dar, auch an der grafischen Umsetzung gibt es nichts zu meckern. Sicherlich könnte man aus dem Würfel mehr rausholen, doch für ein Game-Cube-Debüt ist die Optik wirklich mehr als ordentlich. Eine runde Sache!

AHMET ISCITÜRK

MEIN FAZIT SEHR GUT

Ahmet Iscitürk
steht auf Kartenvielfalt.

Trotz japanischer Sprachbarriere kommt ihr mit etwas Geduld gut durch das grafisch ansprechende Abenteuer. Das Karten-System in Verbindung mit in Echtzeit ablaufenden Battles ist meiner Meinung nach wirklich genial. Der Drang, immer neuere Karten zu schnappen, trägt enorm zur Langzeitmotivation bei. Mich hat das Spiel schon innerhalb der ersten Minuten gepackt und eine gut lokalisierte westliche Fassung dürfte sogar noch ein paar Prozente mehr abstauben!

IMPORT-TEST

RUNE

Genre:	**Rollenspiel**
Spieler:	**1-2**
Speichern:	**Memory Card (2 Blöcke)**
Schwierigkeit:	**Mittel**
Umfang:	**24+ Abschnitte**

Internet: **www.activision.com**

Sprache **Japanisch**	Störfaktor Sprache **Hoch**
Hersteller **From Software**	Europa-Termin **28. Juni**

Besonderheiten:
Zwei-Spieler-Modus

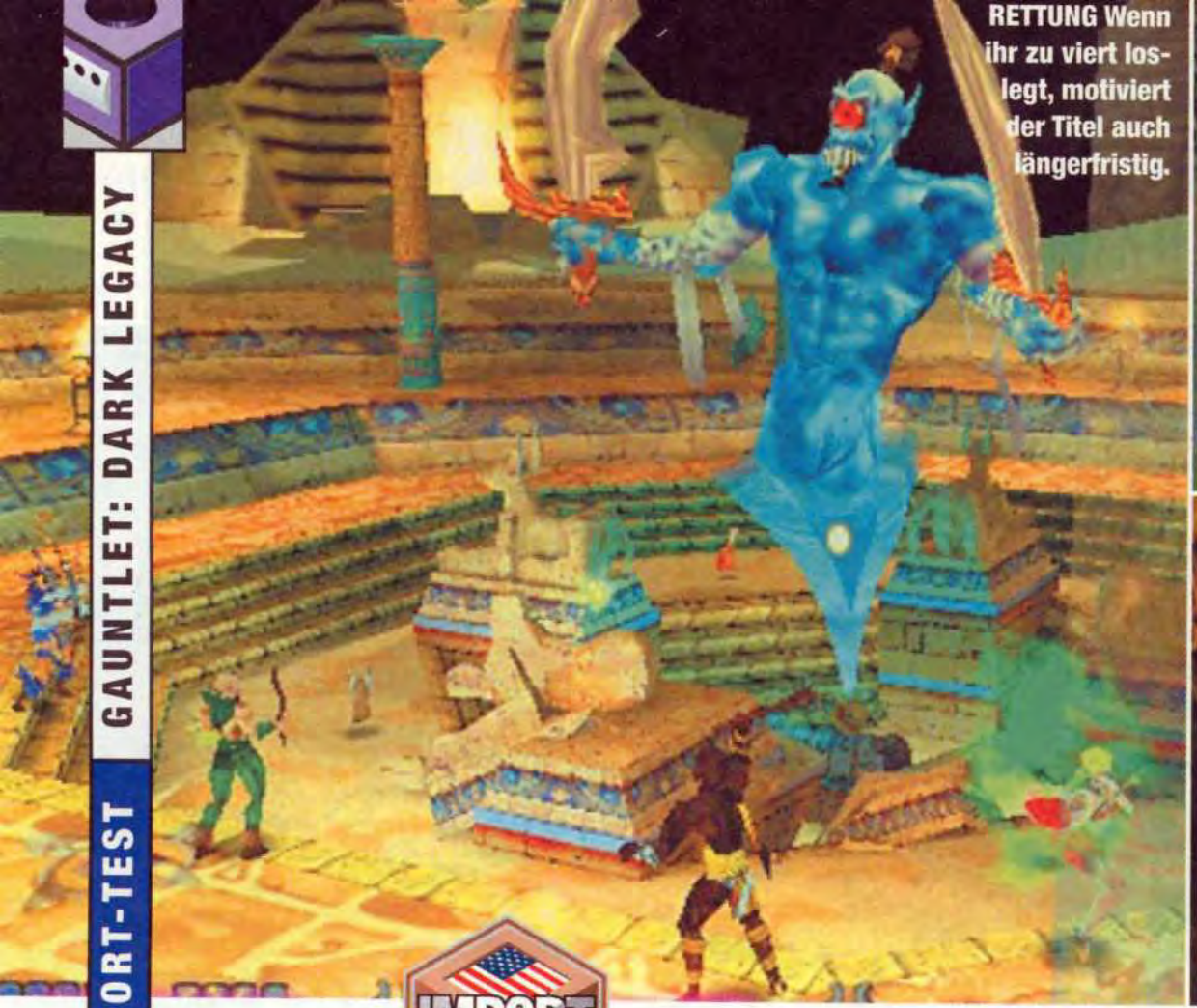
GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
82%	78%	86%	**85%**

IMPORT USA

„Vor allem Rollenspiel-Fans werden **begeistert sein**! Dank der Einsteigerfreundlichkeit auch Laien zu empfehlen"

GESUND Diese Heil-Karte solltet ihr nur einsetzen, wenn eure Hitpoints recht niedrig sind.



RETTUNG Wenn ihr zu viert loslegt, motiviert der Titel auch längerfristig.

ACHTUNG Um das „Respawning“ zu verhindern, müsst ihr die Grabsteine zerstören.

ÖDE Der Sing player-Mode w schon nach kur Zeit langwei

IMPORT TEST

Gauntlet: Dark Legacy

Es ist mal wieder so weit! Midway lässt **eine weitere Gauntlet-Auskopplung** auf die Welt los.

Eingängig ist das Ganze ja: Ihr wählt einen der zahlreichen Fantasy-Charaktere und begebt euch in diverse Höhlen-Labyrinthe, um nicht abreißen wollende Fluten von üblen Monstern zu zerlegen. Ab und zu dürft ihr mal ein Pseudo-Rätsel lösen oder einen Boss-Gegner plätten und schon könnt ihr wieder Ungetüm-Horden schänden. Das war es dann eigentlich schon, denn mehr passiert nämlich nicht. Na ja, ein einfaches Magiesystem und einen leichten RPG-Einschlag gibt es auch noch. So lassen sich effektive Magic-Attacks ausführen und euer Held kann seine Erfahrungs-Werte steigern. Der Langzeitmotivation dient dies aber genauso wenig wie die äußerst bescheidene Gegnerintelligenz. Die meiste Zeit rennt man einfach nur durch übel texturierte Dungeons und fertigt einen Gegner nach dem anderen ab. Die verschiedenen Charakter-Klassen sorgen dafür, dass für jeden Spieler der passende Haudegen parat steht. Egal, ob ihr als fetter Axt-Riese, weiser Magier oder flinke Amazone durch die Dungeons spaziert – so richtig Laune macht es im Alleingang nie. *Gauntlet: Dark Legacy* krankt an denselben Symptomen wie die meisten „Arcade-Games“. Während man in der Spielhalle wenigstens motiviert ist, mit einem Credit so weit wie möglich zu kommen, fehlt dieser „Kick“ bei den Heimumsetzungen in der Regel. Wer jedoch regelmäßig Freunde vor der Glotze versammeln kann, hat hier ein ideales Party-Game am Start. So öde der Titel für Solospieler auch ist – wenn ihr zu viert in die geheimnisvollen Grotten absteigt, geht wirklich die Post ab! Da macht auch die Wahl verschiedener Charaktere wirklich Sinn und schon kommt sogar etwas Taktik ins Spiel. In technischer Hinsicht gibt es aber wenig Positives zu berichten. Während der Sound dem Ambiente angemessen ist, stellt die Optik eine Frechheit dar. Mit minimalen Abstrichen hätte man diese Grafik auch auf dem N64 hinbekommen. So fragt man sich, wofür denn bitte die GameCube-Power genutzt wurde.

AHMET ISCITÜRK

MEIN FAZIT **OK**

Ahmet Iscitürk
wäre fast eingepennt.

Die *Gauntlet*-Reihe ist anscheinend nicht totzukriegen. Auch der neueste Spross der Fantasy-Reihe krankt an denselben Mängeln wie schon die Vorgänger. Dröges Leveldesign und ziemlich langweiliges Gameplay machen das Ganze vor allem für Solospieler zu einem einschläfernden Erlebnis. Dass die Optik nicht gerade berauschend ist, stellt sozusagen die Krönung des Ganzen dar. Lediglich der Vierspieler-Modus hievt den Titel über die untere Durchschnitts-Grenze.

IMPORT-TEST
GAUNTLET: DARK LEGACY

Genre:	**Action**
Spieler:	**1-4**
Speichern:	**Memory Card (8 Blöcke)**
Schwierigkeit:	**Mittel**
Umfang:	**60+ Levels**

Internet: **www.midway.com**

Sprache **Englisch**	Störfaktor Sprache **Gering**
Hersteller **Midway**	Europa-Termin **5. Juni**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
62%	71%	60%	**61%**

MEHRSPIELER-WERTUNG **78%**

IMPORT USA

„Der Titel bietet **zu wenig Abwechslung** für Solespieler.“

RUTSCHIG Bei Regen ist das Handling sehr anspruchsvoll. Wenn ihr in den Kurven die B-Taste dosiert einsetzt, ist das die halbe Miete!

REPLAY In der Wiederholung wird eure Fahrt aus verschiedenen Perspektiven präsentiert. So könnt ihr euren Fahrstil perfekt analysieren.

Advance GT 2

Anspruchsvolle Rasereien sind im Handheld-Sektor rar. Umso erfreuter sind wir über den Release von Advance GT 2.

Schon der Vorgänger überzeugte durch Quantität und Qualität. Eine Menge Strecken, Autos und Tuning-Möglichkeiten bis zum Abwinken sorgten nicht nur bei uns für Freude. *Advance GT 2* bietet alle Vorzüge des Erstlings und somit erstaunlich viel für eine Handheld-Raserei. So gibt es neben Championship, Time-Trial, Quick Race und Mehrspieler-Option noch einiges mehr zu entdecken. Da wäre etwa der Drift-Combo-Modus, der euch für besonders häufige Drifts belohnt, und sogar an einen Practice-Modus zum Üben hat man gedacht. Cool sind auch die License-Prüfungen, die ihr in der Championship absolvieren müsst, um fortzufahren. Es dürfte also ein ganzes Weilchen dauern, bis der geneigte Rennspiel-Fan alles gesehen hat. Zudem ist man mit über 70 Fahrzeugen und mehr als 40 Strecken so ziemlich jedem Konkurrenten überlegen. Allerdings unterscheiden sich die verschiedenen Boliden in puncto Handling nicht immer groß voneinander. Die zahlreichen Kurse sind im Großen und Ganzen recht anspruchsvoll und bestrafen Bleifuß-Fahrer meist mit Ausflügen ins virtuelle Kiesbett. Neben der Grafik gefiel uns auch der Motorensound der PS-Kutschen sehr gut – vor allem per Kopfhörer kommt dieser cool rüber. Übrigens erscheint Ende Juni hier zu Lande *GT Advance 2*, das mit dem hier besprochenen *Advance GT 2* – bis auf den auffallend ähnlichen Titel – nichts zu tun hat. Dabei handelt es sich nämlich um das schon seit längerem in Japan erhältliche *Advance Rally*, welches aus demselben Entwicklungs-Haus stammt und ganz auf Rallye-Action getrimmt ist. Also: Nicht verwechseln!

AHMET ISCITÜRK

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Ahmet Iscitürk
gibt Gas.

Advance GT 2 begeistert vor allem durch die enorme Langzeitmotivation. Bei der Fülle an anspruchsvollen Strecken, Fahrzeugen und Tuning-Möglichkeiten ist lang anhaltender Spielspaß garantiert. Leider ist das Handling der Boliden einen Tick zu schwammig ausgefallen, weswegen es ein Weilchen dauern kann, bis man fehlerfrei über die Mode-7-Kurse braust. Grafik und Sound sind auch top. Für Rennspiel-Freunde führt kein Weg an *Advance GT 2* vorbei!

DUELL Eure Gegner sind nicht immer so leicht zu überholen. Vermeidet auf jeden Fall Kollisionen!

VIELFALT Das Fahrzeug-Tuning überrascht durch zahlreiche Möglichkeiten und wurde easy gestaltet.

IMPORT-TEST
ADVANCE GT 2

Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Link-Modus:	2 Module
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	70+ Fahrzeuge, 40+ Strecken

Internet: **www.mto-power.com**

Sprache: **Englisch/Japanisch**	Störfaktor Sprache: **Gering**
Hersteller: **MTO**	Europa-Termin: **Unbekannt**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
80%	79%	83%	**82%**

IMPORT JAPAN

„Advance GT 2 ist wie Gran Turismo für die Hosentasche – **ein Fest für Racing-Fans!“**

HARDWARE

Wolfsoft RGB-Kabel

RGB-KABEL Das beste Videosignal gibt es für einen wirklich fürstlichen Preis.

TEUER, ABER ECHT GUT Zu diesem Preis kann man auch die beste Qualität erwarten.

Aus der Schmiede des Umbauspezialisten Wolfsoft trudelte kurz nach Redaktionsschluss noch ein wirklich fantastisches RGB-Kabel ein. Diese Nobelstrippe kostet zwar sagenhafte 86 Euro, doch dafür gibt sie auch mit Abstand das beste Signal an den Fernseher ab, das man über eine RGB-Buchse kriegen kann. Für Besitzer eines Import-Cubes ist das Kabel besonders interessant, da die Kombination aus analogem und digitalem Ausgang auch aus japanischen oder amerikanischen Konsolen ein sagenhaftes, echtes RGB-Signal nuckelt. Dies ist wirklich das ideale Kabel für Profis. Wir hoffen aber, dass andere Hersteller sich dieser Konstruktion annehmen und bald eine günstigere Lösung auf den Markt bringen. Das Kabel ist nur über Versand bei der Firma Wolfsoft (Tel. 02622/83517 oder www.wolfsoft.de) zu beziehen. **(jrj)**

TEST
WOLFSOFT RGB-KABEL

Hersteller:	Wolfsoft
Typ:	RGB-Kabel
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 86,-

Extras: **Gibt auch bei Import-Cubes ein RGB-Signal aus, Audio-Ausgang**

Verarbeitung:	SEHR GUT
Bildschärfe:	SUPER
Farbtiefe:	SUPER

GESAMTWERTUNG
SUPER

Nintendo-RGB-Kabel

RGB-KABEL Das offizielle Nintendo-Kabel im Vergleichstest

TEST
RGB-KABEL

Hersteller:	Nintendo
Typ:	RGB-Kabel
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 30,-

Extras: **Keine**

Verarbeitung:	SEHR GUT
Bildschärfe:	GUT
Farbtiefe:	GUT

GESAMTWERTUNG
GUT

Neben dem Kabel von Wolfsoft war das offizielle Kabel von Nintendo das einzige Testmuster, welches auch ein reinrassiges RGB-Signal zum Bildschirm schickte. Im direkten Vergleich zum Testsieger von Wolfsoft fallen jedoch die mangelnde Kräftigkeit der Farben und die etwas unschärferen Konturen auf. Da Nintendo das Signal jedoch ohne technischen Booster-Schnickschnack unverfälscht zum Bildschirm schickt, geht es anscheinend nicht besser. **(jrj)**

DAS ORIGINAL Nintendos Kabel kränkelt an schwachen Farben.

Wolfsoft RGB-Kabel mit Booster

RGB-KABEL Knallige Farben und scharfes Bild

KRÄFTIGE FARBEN Der Außenseiter schlägt das offizielle Kabel.

Eigentlich hatte der kleine Umbauspezialist Wolfsoft dieses Kabel für das Nintendo 64 entwickelt. Doch überraschenderweise funktioniert das Kabel auch beim GameCube – und das sogar besser als Nintendos Originalstrippe. Dank eines integrierten Boosters sind die Farben um einiges kräftiger und die Konturen einen Tick schärfer. Bei unserem Testmuster schlichen sich allerdings ab und an einige Störstreifen ins Bild ein. Auf unsere Nachfrage beim Hersteller gab man jedoch bekannt, dass man sich dieser kleinen Störung bei der finalen Version noch annehmen will. **(jrj)**

TEST
WOLFSOFT RGB-KABEL MIT BOOSTER

Hersteller:	Wolfsoft
Typ:	RGB-Kabel
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 35,-

Extras:
Farbbooster, Audio-Ausgang

Verarbeitung:	SEHR GUT
Bildschärfe:	GUT
Farbtiefe:	SUPER

GESAMTWERTUNG
SEHR GUT

Zubehör-Converter

ZUBEHÖR Mit dem PlayStation-Controller am GameCube

Hallo, liebe PlayStation-Fans. Ihr könnt euch nicht so recht an den GameCube-Controller gewöhnen? Dann benutzt doch einfach den Zubehör-Converter von Thrustmaster. Dieses Accessoire wird einfach in eine Joypadbuchse des GameCube gestöpselt und schon habt ihr die Möglichkeit, eure lieb gewonnenen PlayStation-Pads auf Nintendos Flaggschiff zu benutzen. Die Installation erfolgt ohne Probleme und die Knopfbelegung wird sehr gut emuliert. Für Leute, die sich bereits an den GameCube-Controller gewöhnt haben, ist dieser Converter allerdings genauso überflüssig wie ein Kropf. Mit dem Originalpad spielt sich *Wave Race: Blue Storm* einfach immer noch am besten. **(jrj)**

IDEAL FÜR ÜBERLÄUFER Der Zubehör-Converter verbindet PlayStation-Zubehör mit dem Cube.

TEST
ZUBEHÖR-CONVERTER

Hersteller:	Thrustmaster
Typ:	Zubehör
Termin:	Erhältlich
Preis:	Noch nicht bekannt

Extras:
Keine

Design:	SEHR GUT
Verarbeitung:	SEHR GUT
Handhabung:	SUPER

GESAMTWERTUNG
SEHR GUT

Powershock Controller

CONTROLLER Mit oder ohne FIFA-Lizenz zu haben

TEST
POWERSHOCK CONTROLLER

Hersteller:	Thrustmaster
Typ:	Controller
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 23,-

Extras:
Dauerfeuer

Design:	SUPER
Verarbeitung:	SEHR GUT
Handhabung:	GUT

GESAMTWERTUNG
SEHR GUT

Whoa! Das ist ja mal ein markantes Pad. Beim Design hatte Thrustmaster wohl schon im Kopf, dass man das Powershock-Pad auch in einer Special-Edition für die Fußball-Weltmeisterschaft anbieten will. Und so ist dieser Controller um einiges kantiger geraten als die Mehrheit der Cube-Controller. Im Praxistest lag er aber trotz seiner Ecken sehr gut in der Hand und auch der Analogstick bietet keinen Anlass zum Meckern. Dafür sind das Digitalkreuz und der Z-Trigger sehr, sehr schwergängig. Um hier eine Reaktion auf dem Schirm zu sehen, bedarf es teilweise schon eines kleinen Kraftaufwandes. Aber was soll's: Es ist halt ein sehr männliches Pad. ;-) **(jrj)**

ECKIG, ABER GUT Bis auf einige schwergängige Knöpfe ist das Pad gut gelungen.

Challenge 2 Racing Wheel

OH! EIN PFERDCHEN! Das Thrustmaster-Lenkrad verfügt über eine offizielle Ferrari-Lizenz.

LENKRAD Mit offizieller Ferrari-Lizenz

Irgendwie sieht das Challenge 2 Racing Wheel sehr niedlich aus. Es ist klein. Es ist kompakt. Und nur das offizielle Ferrari-Logo erweckt den Anschein echter Größe. Durch die kleinen Ausmaße reagiert das gute Stück aber sehr schnell und enge Kurvenfahrten gehen leicht von der Hand. Ein wenig sauer aufgestoßen ist uns allerdings der späte Ansprechpunkt der Lenkung – das ist ein wenig gewöhnungsbedürftig und hätte mit einer Einstellungsmöglichkeit für die Sensitivität umgangen werden können. Ansonsten ist dieses Lenkrad aber ein feines Teil, das auch noch zu einem sehr günstigen Preis erhältlich ist. **(jrj)**

TEST
CHALLENGE 2 RACING WHEEL

Hersteller:	Thrustmaster
Typ:	Lenkrad
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 35,-

Extras:
Keine

Design:	GUT
Verarbeitung:	OK
Handhabung:	SEHR GUT

GESAMTWERTUNG
SEHR GUT

Leserbriefe

Eure Meinung ist gefragt!

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: nzone@computec.de

Freches Hörnchen

Jetzt muss ich mir mal Luft machen! Es ist einfach zum Kotzen, dass so ein geniales Spiel wie *Conker's Bad Fur Day* so gefloppt ist. Da kommt endlich mal ein Game daher, das richtig erwachsen ist und einen echt abgefahrenen Humor hat, und trotzdem kauft es keiner! Daher brauche ich wohl kaum auf einen Nachfolger zu warten, oder?

Jürgen Koop

N-ZONE: *So ein Riesenflop war Conker's Bad Fur Day auch wieder nicht. Sicherlich war der Titel nicht der erhoffte Megaseller, aber einigermaßen zufriedenstellend hat er sich schon verkauft. Unserer Meinung nach wurde falsch dafür geworben. So gab es ein spezielles Marketing und sogar im Herren-Magazin Playboy waren Conker-Anzeigen zu sehen. Allerdings fragen wir uns, wie viele N64-Besitzer wohl den Playboy lesen. Ob es einen Nachfolger geben wird, steht allerdings wirklich noch in den Sternen.*

Déjà-vu

Erst einmal gratuliere ich euch zu der neuen N-ZONE, die mir wirklich sehr gut gefällt. Ist ja auch kein Wunder, denn ich bin auch Leser der PLAYZONE und die sieht nämlich genauso aus. Wie kommt das?

Erik Barthos

N-ZONE: *Es handelt sich bei PLAYZONE und N-ZONE um echte Schwestermagazine, von daher ist es nicht sonderlich verwunderlich, dass das Layout in vielen Grundzügen ähnlich ist. Doch bei einer genauen Analyse merkt man, dass sich die N-ZONE in vielen Details wie den System-Icons, der Heft-Aufteilung und den verwendeten Schriften-unterscheidet. Dass "Original" unter den "Zone"-Heften ist übrigens ohnehin die N-ZONE, die es nun schon fünf Jahre gibt. Das erst Ende 1998 gegründete Schwestermagazin PLAYZONE basiert in vielen inhaltlichen Details auf der N-ZONE und diente nun, da sich die Zielgruppen annähern, als optische Orientierung für das neue Design.*

Unhandlich

Alle Welt lobt den Controller des GameCube, doch ich bin etwas unzufrieden damit. Als Prügelspiel-Fan kann ich mir nicht vorstellen, dass man mit diesem doofen Steuerkreuz irgendwelche Special-Moves hinbekommt, ohne sich die Finger zu brechen! Die Analog-Sticks sind ja toll, aber für Beat 'em Ups taugen diese sowieso nix, denn das war schon bei allen Konsolen der Fall. Habt ihr bei eurem *Bloody Roar*-Test ein anderes Pad benutzt?

Roman Frank

N-ZONE: *Es war der reguläre Nintendo-Controller, mit dem wir Bloody Roar: Primal Fury gedaddelt haben. Deinen Eindruck können wir aber nicht bestätigen. Vielleicht liegt das aber daran, dass der Cube schon seit dem Japan-Launch bei uns rumsteht. Wir hatten also mehr Zeit als du, um uns an den Controller zu gewöhnen. Sei jedoch unbesorgt, denn bei der kommenden Flut an Third-Party-Controllern wird sicherlich auch für dich etwas dabei sein.*

Video vs. DVD

Vor genau zehn Minuten habe ich die neue N-ZONE aus den Händen gelegt und muss echt mal ein dickes Lob aussprechen. So muss ein Nintendo-Magazin aussehen! Eines ist mir trotzdem sauer aufgestoßen: Wieso habt ihr eine VHS-Kassette beigelegt? Eine DVD wäre doch viel cooler gewesen und die PLAYZONE beweist, dass so etwas möglich ist. Auch eine CD-ROM für den PC wäre hundertmal besser als dieses Steinzeitmedium!

René Ullrik

N-ZONE: *Wir haben wirklich lange gegrübelt und kamen letztlich immer wieder zum Schluss, dass eine Video-Kassette die einzig richtige Lösung ist. Bei der PLAYZONE funktioniert eine DVD, weil die PlayStation 2 diese auch abspielen kann und so ziemlich jeder Leser unseres Schwester-Magazins eine PS2 besitzt. Eine CD-ROM für den PC war auch keine brauchbare Alternative, denn nicht jeder unserer Leser hat einen PC zur Verfügung, wie vor allem die Auswertung unserer Leserzeugnisse beweist. Außerdem kann man das Ganze dann nicht auf dem Fernseher genießen, sondern nur auf dem Monitor. Einen Videorekorder hat aber eigentlich jeder zu Hause stehen.*

Ich will mehr!

Das ganze Lob könnt ihr sicher nicht

mehr hören, deshalb mach ich es kurz: War das nur eine Ausnahme oder wird es so eine Kassette mit Spiele-Demos jetzt regelmäßig geben?

Dieter Schamm

N-ZONE: *Das wäre zwar cool, aber leider ist dies aus verschiedenen Gründen nicht möglich. Würden wir jeden Monat eine Kassette dazupacken, müssten wir den Verkaufspreis um einiges anheben. Das liegt natürlich nicht nur an den Materialkosten. Die Produktion des Video-Inhalts geht nämlich ebenfalls ganz schön ins Geld. Professionelle Sprecher, Grafiker usw. wollen schließlich auch bezahlt werden! ;-)*

Hans im Glück

Hurra! Jetzt hab ich endlich meinen Cube! Ich hab mir die lila Variante gekauft. Wieso jeder den schwarzen Würfel mag, verstehe ich gar nicht. Mich hat der Cube voll überzeugt und mit *Wave Race: Blue Storm* und *Luigi's Mansion* bin ich auch mehr als zufrieden. Jetzt muss nur noch ein „echtes" Mario-Spiel her und mein Glück ist perfekt!

Hans Kettel

N-ZONE: *Wir können den Release von Mario Sunshine auch kaum erwarten! Den lila Cube finden wir ebenfalls schick, aber im Endeffekt zählt doch sowieso nur der Inhalt und nicht das Gehäuse!*

Turok vs. Unreal 2

***Turok* ist grafisch nicht schlecht, aber *Unreal 2* sieht um einiges besser aus. Schafft der Cube nicht mehr? Macht weiter so!**

0179xxxxxxxx@genion.de

N-ZONE: *Turok: Evolution mit Unreal 2 vergleichen? Wir haben es hier mit zwei Games zu tun, die noch nicht einmal auf dem Markt sind. Zudem sieht Unreal 2 nur dann klasse aus, wenn du einen richtig schnellen PC inklusive fetter Grafikkarte am Start hast. Turok: Evolution sieht hingegen auf jedem GameCube gleich gut aus. ;-)*

RGB-Ängste

Ich beabsichtige mir aufgrund des Preises einen GameCube zu kaufen. Eigentlich hatte ich mich für eine Xbox entschieden, weil diese vermutlich technisch etwas leistungsfähiger ist. Zukunftssicherer scheint die Xbox zu sein, da ein bekanntes Unternehmen (Microsoft) sich dahinter verbirgt. Jetzt möchte ich eine Frage nachschieben: Ist der europäische GC mit einem RGB-Ausgang versehen? Jeder TV von heute hat mittlerweile einen RGB-Eingang! Sollte der GameCube keinen RGB-Ausgang besitzen, ist das ein schweres Versäumnis seitens Nintendo. Dann werde ich mich für eine Xbox entscheiden.

Werner May

N-ZONE: *Wenn sich hinter der Xbox ein bekanntes Unternehmen verbirgt, wer steht dann hinter dem GameCube? Nintendo ist schließlich auch nicht „Rudis Resterampe", sondern ein weltweit geachteter Milliarden-Konzern. Dass die Xbox technisch besser sein soll, ist nicht mehr als ein Gerücht, tatsächlich sind nämlich nicht einzelne technische Daten entscheidend. Wichtig ist, was die Programmierer raus holen können, und das liegt der GameCube derzeit ganz weit vorne. Deine RGB-Ängste sind unbegründet, denn der GameCube erzeugt ein RGB-Signal.*

Erfahrener Nintendo-Fan

Endlich, nach zwölf Jahren Video-Games-Erfahrung, schreibe ich euch! Zuerst einmal ein Lob, denn ihr seid die Besten (schleim)! Aber nun zum Wesentlichen: 1. Gibt es mein Lieblingsgame *Mega Man* auch auf dem GC?! 2. Meiner Meinung nach wird es *Resident Evil* niemals auf dem Cube so geben, wie ihr es vorgestellt habt. Das wäre ja eine „Katastrophe" für die Jugend und deswegen wird es wahrscheinlich verboten! Stimmt das? Hab ich nämlich gehört! 3. Und wie sieht es mit *Worms* aus? 4. Bevor ich es vergesse: Ich finde es kindisch, wie manche Leute einander fast den Kopf abreißen, ob der Cube oder die PS2 besser ist! Das ist doch egal!

Stefan Keller

N-ZONE: *1. Noch wurden keine offiziellen Fakten präsentiert, aber ein Mega-Man-Game für den GameCube ist so sicher wie das Amen in der Kirche!*
2. Wir haben uns Resident Evil nicht nur so vorgestellt, sondern die japanische Version gespielt. ;-) Inwieweit die deutsche Version sich davon unterscheiden wird, ist aber noch nicht bekannt.
3. In Worms wird Resident Evil genauso aussehen wie beim Rest von Deutschland! ;-) Im Ernst: Worms Blast dürfte hier zu Lande im Juni erhältlich sein.
4. So sehen wir das auch!

Cube Club Tour

Ich wollte wissen, ob die N-ZONE auch bei der Cube Club Tour dabei war. Ich wäre so gerne hingegangen, aber ich hab leider keine Einladung bekommen. Konnte man auch selbst zocken oder gab es wieder einmal nur Videos zu sehen?

Stephan Paarde

N-ZONE: *Wir waren dabei, jedoch haben wir nicht alle Veranstaltungen mitgemacht, sonst wären wir ja nie mit dem Heft fertig geworden! ;-) Die Cube Club Tour war wirklich eine coole Sache, vor allem für die Besucher, die den Cube noch nicht live in Action bewundern durften. Es gab unzählige GameCube-Displays (TV + Konsole), die zu einer zünftigen Daddelsession einluden. Man konnte eine Menge Launch-Titel wie etwa Luigi's Mansion oder Wave Race: Blue Storm spielen. Zudem gab es auch Videos von Star Fox Adventures zu sehen und sogar eine Vorabfassung von Eternal Darkness konnte gezockt werden. Man konnte GBAs gewinnen und sogar GameCubes wurden auf der Cube Club Tour verlost! Zudem ließ sich Nintendo auch beim Drumherum nicht lumpen. Bekannte DJs (z. B: Tom Novy) sorgten für Party-Stimmung und Essen und Getränke waren für alle Besucher frei. Auch wenn es für echte Freaks kaum Neues zu sehen gab, war die Cube Club Tour ein Pflicht-Termin für Nintendo-Fans.*

Probotector-Revival

Ein Freund hat mir erzählt, dass es von *Super Probotector* auch eine Version gibt, wo man Menschen steuert statt Roboter. Stimmt das wirklich? Wieso hat Konami eigentlich keinen Nachfolger gebracht? Das Game ist nach so vielen Jahren noch immer ein Favorit von mir und ein neues *Probotector* wäre einfach spitze!

Harald Vienne

N-ZONE: *Da werden alte Erinnerungen wach. Von dem Klassiker können sich auch aktuelle Hits noch eine Scheibe abschneiden und es gab auf dem SNES nicht viele Spiele, die auch heute noch voll überzeugen können. Dein Freund hatte übrigens Recht. In den USA zum Beispiel hieß das Game Con-*

tra III und bot muskelbepackte Söldner statt der Blechkameraden. Es gab sogar einen Nachfolger, welcher vor einigen Jahren für die PSone erschien. Entwickelt wurde Contra: Legacy of War/C: The Contra Adventure von Appaloosa Interactive. Leider entpuppte sich der lang ersehnte Titel als totaler Reinfall und erntete durch die Bank miese Wertungen.

Raubkopien

Ich hätte da mal eine Frage. Als ich mal wieder am Rechner saß, stöberte ich ein bisschen im Netz und habe nach GBA-Sites gesucht. Da fiel mir erst auf, wie viele GBA-Raubkopierer-Seiten es doch gibt. Dort werden sogar oftmals Leer-Module und Geräte angeboten, mit denen man die Kopien auf seinem GBA zocken kann. Wieso berichtet ihr nicht über so was? Ich glaube, es gibt viele Leser, die sich dafür interessieren würden!

Jörg Ellen

N-ZONE: *Leider gibt es immer mehr solcher Websites und jeden Tag kommen Hunderte dazu. Die so genannten Flash-Link-Kits werden auch immer beliebter. Dieses Zubehör lässt sich mit dem PC verbinden, damit sich der User Raubkopien (so genannte ROMs) auf sein „Leer-Modul" laden kann. Wir berichten deshalb nicht darüber, weil dies einer Anleitung zum Raubkopieren gleichkommen würde. So schadet man den Entwicklern, welche viel Arbeit und Geld in ihre Spiele stecken!*

Machen Videospiele böse?

In einer Zeitschrift habe ich neulich einen Artikel über die Folgen gelesen, die exzessives Zocken haben kann. Dauer-Spieler würden abstumpfen und im Extremfall könne man nicht mehr zwischen Spiel und Realität unterscheiden. Ich zocke jeden Tag und habe noch nichts davon gemerkt. Ich spiele aber nicht nur „Kinderkram", sondern auch härtere Games wie *Resident Evil* oder *Perfect Dark*. Ich glaube, dass dies alles nur dummes Gewäsch ist!

Alper Celik

N-ZONE: *Wir daddeln auch täglich und haben keine negativen Folgen bemerkt. Jean läuft zwar dauernd mit einem riesigen Samurai-Schwert durch die Stadt und Jens verlässt jedes Gebäude nur durchs Fenster, aber ansonsten sind alle ganz normal. ;-) Aber mal im Ernst: Es gibt sicherlich Personen, die durch Video- und Computer-Spiele abstumpfen oder nicht mehr zwischen Realität und Fiktion unterscheiden können. Allerdings kann man das unserer Meinung nach nicht pauschalisieren. Oft kommen solche Leute auch aus einem zerrütteten Elternhaus oder haben andere Probleme. Da spielt noch eine Vielzahl anderer Faktoren eine große Rolle. Zu behaupten, dass Videospiele grundsätzlich gewalttätig machen oder jemanden abstumpfen lassen, ist jedenfalls ziemlich dumm.*

Lara is coming!

Darauf habe ich schon lange gewartet! Das neue *Tomb Raider*-Spiel soll auch für den GameCube erscheinen! Angeblich soll das Spielprinzip so ähnlich wie bei *Metal Gear Solid* sein, da man sich auch an Wachen anschleichen kann und leise vorgehen muss. Wisst ihr schon Näheres darüber? Wann kommt das Spiel raus und wird es besser aussehen als die PS2-Version?

Nicole Gaussler

N-ZONE: *Da hast du dich wohl zu früh gefreut, denn Tomb Raider: The Angel of Darkness erscheint nur für PC und PS2. Dass der Titel zu einem späteren Zeitpunkt auch für andere Plattformen umgesetzt wird, ist angesichts der Exklusiv-Verträge zwischen Sony und Eidos nahezu unmöglich. Übrigens gab es bisher lediglich kurze Ausschnitte zu sehen und deshalb ist es etwas voreilig, von einem Metal-Gear-Solid-Gameplay auszugehen. Natürlich erinnern einige Sachen an MGS2, das Gameplay ist jedoch keine MGS2-Kopie.*

Geht ihr fremd?

Da ich durch und durch Konsolen-Spieler bin, daddle ich nicht nur auf Nintendo-Konsolen, sondern hab so ziemlich alle Kisten zu Hause, die es gab/gibt. Welche anderen Konsolen habt ihr sonst noch zu Hause und was sind eure Favoriten? Ich genieße momentan *Metal Gear Solid 2* auf meiner PS2 und ab und an krame ich meinen Dreamcast noch hervor, um *Soul Calibur* zu spielen. Auf dem GameCube ist *Rogue Leader* das Spiel meiner Wahl!

Michael Brügge

N-ZONE: *Uns geht es da genauso wie dir. Jean spielt für sein Leben gerne Phantasy Star Online auf dem Dreamcast und Jens ist als echter Pro-Evolution-Soccer-Fan des Öfteren vor einer PlayStation 2 zu sehen. Ahmet spielt nun schon zum zweiten Mal Halo durch und hat seine Xbox richtig lieb gewonnen, während Fabian kaum von seinem GBA loszureißen ist. Deshalb gilt: Ein echter Freak beschränkt sich nicht nur auf ein einziges System!*

Pokémon Advance

Überall findet man Berichte und Tests zu *Pokémon Advance* – nur bei euch nicht! Wann kommt das Spiel denn raus? Kann man es mit dem GameCube verbinden? Wird es wieder zwei Versionen geben wie bei *Pokémon Gold & Silber*?

Roland Mittke

N-ZONE: *Tests findest du zu dem Titel sicher noch nicht, denn noch ist das Spiel nicht erschienen! Da es noch so gut wie gar keine richtigen Infos zu dem Spiel gibt, macht es unserer Meinung nach keinen Sinn, einen großen Bericht zu bringen. Es gibt momentan einige Screenshots und das war es dann auch schon von offizieller Seite. Da der Trick mit dem zweifachen Absahnen schon bei Gold & Silber funktionierte, kann man davon ausgehen, dass es mit Pokémon Advance genauso sein wird. Auf der E3 gibt es dazu sicher mehr und dann berichten wir natürlich angemessen darüber.*

Nur Fliegen ist schöner!

Wieso gibt es noch keine *Pilot Wings*-Ankündigung für den GameCube? Schon auf dem SNES war *Pilot Wings* mein Lieblingstitel und die N64-Version gehört in jede Spielesammlung! War die Reihe nicht erfolgreich genug oder warum hört man da nichts mehr davon? Der GameCube wäre doch perfekt für einen neuen *Pilot Wings*-Teil!

Thimo Adelsberg

N-ZONE: *Das wüssten wir ehrlich gesagt auch gerne, denn dank der Hardware-Power wäre der GameCube tatsächlich wie geschaffen für ein Sequel. Wenn wir nur daran denken, wie Pilot Wings auf dem GameCube aussehen könnte, dann kriegen wir schon ganz feuchte Hände! Wir können uns nicht vorstellen, dass Nintendo diese beliebte Reihe aussterben lässt. Vielleicht bringt ja die E3 etwas Neues? Wie sagt man doch so schön: Die Hoffnung stirbt zuletzt!*

Oben ohne

Das klingt jetzt sicherlich blöd, aber mich würde es wirklich interessieren, warum Ahmet, Jens und Lars eine Glatze tragen. Gehören die zu einer Gang oder ist das nur Zufall?

Mario Stingel

N-ZONE: *Endlich mal wieder ein außergewöhnlicher Leserbrief! Du hast es wirklich erraten, denn die drei gehören einer Gang namens „Die Knie-Köpfe" an. So eine Glatze ist aber auch sehr praktisch, denn beim Zocken hängen einem keine Haare ins Blickfeld. Deshalb trägt Jean immer ein Stirnband, denn er traut sich nicht, den konsequenten Schritt zum Glatzen-Träger zu vollführen! Doch es ist nur eine Frage der Zeit, bis er und Fabian auch im schicken Fleischkappen-Look durch die Redaktion spazieren. ;-)*

Alltagsfragen

Könntet ihr vielleicht mal euren Redaktionsalltag beschreiben? In der *Kids Zone* war ja auch mal ein Bericht über die Arbeitsabläufe. Das würde bestimmt außer mir auch andere Leser interessieren!

Flo Seibolth

N-ZONE: *So etwas könnten wir uns durchaus vorstellen! Dies wäre für unsere letzte Seite doch wie geschaffen, oder nicht? Dafür lassen wir uns was besonders Schönes einfallen. Halte die Augen offen, denn da könnte sich schon bald etwas tun!*

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM

Forums-Geflüster

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse www.n-zone.de meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Der interessanteste Beitrag erscheint hier im monatlichen Forums-Geflüster.

Beitrag des Monats von Forums-User „Spears Killa":

Nach dem Launch – wann kommen endlich wieder einigermaßen GUTE Games?

So jetzt isser da, der Cube. Ca. 20 Games sind da, alle ganz nett und auch schon richtig geile dabei (*Rouge Leader, Monkey Ball, ISS 2*). Aber was kommt danach? Welche !!GUTEN!! Games kommen noch im Mai und danach? Oder ist jetzt erst mal Sendepause?

TheREALgamer
Na auf jeden Fall ein gutes Game wird *SSBM*!!!
Na ja, und ich werde mir noch *NBA Courtside* kaufen. Sagt mal, ist ein Fußballspiel auf dem GC gut zu spielen? Und welches ist besser: *ISS* oder *FIFA*?

MyFantasy
Aber in der N-Zone wurde gesagt, dass *SSS* sehr schnell langweilig wird. *SSBM* ist geil und danach noch *Pikmin*. Ich als *FIFA WC 2002*-Besitzer sage, *FIFA* ist besser. Es lässt sich einfach geil spielen und macht immer Bock. Mein Bruder spielt wieder regelmäßig wie ein Profi. Bei *Bloody Roar* ist er ein Loser. *G*

N-ZONE: *Tja, so richtig viel kommt in nächster Zeit für den PAL-Cube wirklich nicht. Wer zudem schon eine PS2 oder Xbox hat, dürfte 80 % der Cube-Launchtitel schon lange für diese Systeme besitzen. Neben Pikmin, NBA Courtside und Super Smash Bros. Melee kommt von Nintendo erst mal für einige Zeit nix. Wohl dem, der einen NTSC-Cube besitzt, denn der darf Mario Sunshine, Resident Evil und Co. schon Monate früher zocken. Für Europäer gilt: Abwarten und Tee trinken!*

COMPUTEC MEDIA — COMMUNITY N-ZONE

Dienstag, der 07. Mai 2002 — Jetzt Member werde

Themen-Übersicht — Suchen — GameCube

spearskilla Rang : 06.05.2002 21:10	Nach dem Launch - wann kommen endlich wieder einigermassen GUTE Games??? So jetzt isser da der Cube.Ca. 20 games sind da alle ganz nett und auch schon richtig geile dabei (rouge leader, monkey bal, iss2).Aber was kommt danach?welche !!!GUTEN!! games kommen noch im mai und danach?oder is jetzt erst mal sendepause??? LIFE´s A GAME
TheREALgamer Rang : 06.05.2002 21:13	AW: Nach dem Launch - wann kommen endlich wieder einigermassen GUTE Games??? - So jetzt isser da der Cube.Ca. 20 games sind da alle ganz nett und auch schon richtig geile dabei (rouge leader, monkey bal, iss2).Aber was kommt danach?welche !!!GUTEN!! games kommen noch im mai und danach?oder is jetzt erst mal sendepause??? Na auf jeden Fall ein gutes game wird SSBM!!! Naja, und ich werde mir noch NBA Courtside kaufen, sagt mal, ist ein Fussball spiel auf dem GC gut zu spielen, und welches ist besser?, ISS oder FIFA???
meladiasales Rang : 06.05.2002 21:14	AW: Nach dem Launch - wann kommen endlich wieder einigermassen GUTE Games??? Tach. Wo kommst du denn her? SuperSmashBrosMelee kommt in drei Wochen, drei weitere Wochen später dann Pikmin und wenn wir Glück haben Sega Soccer Slam! Dann sind schon wieder 180€ gen Nintendo gewandert und man kann dann für den Herbst sparen mit Mario Sunshine...
Skizi Rang : 06.05.2002 21:26	AW: Nach dem Launch - wann kommen endlich wieder einigermassen GUTE Games??? - So jetzt isser da der Cube.Ca. 20 games sind da alle ganz nett und auch schon richtig geile dabei (rouge leader, monkey bal, iss2).Aber was kommt danach?welche !!!GUTEN!! games kommen noch im

TOLLER BEITRAG In unserem Forum könnt ihr euch mit anderen N-ZONE-Lesern und der Redaktion austauschen.

KLEINANZEIGEN

SUCHE NINTENDO 64

Suche WCW vs. NWO Revenge für N64. Tel.: 09655/433 ab 18 Uhr, fragt nach Andreas

Suche: Star Wars: Battle for Naboo für ca. 25,- €, tausche auch. Tel.: 0160/98628850

Suche für N64 Mario Tennis und Mario Golf möglichst preiswert, bitte anrufen ab 18 Uhr, Tel.: 08651/68410

Suche Super Smash Brothers für N64 – günstig. Tel.: 0861/14158 ab 18 Uhr

Hilfe! Wer hat Auflösung für Zelda Oracle of Seasons? Kaufe auch O. o. Ages. Tel.: 0175/4064724 fragt nach Dagi

Videospiele und Konsolen, Zubehör aller Nintendo-, Sony- und Sega-Systeme – PAL und NTSC, gerne auch komplette Sammlungen. Tel.: 0170/5856780

Kaufe PC- und Videospiele – www.cometgames-store.de

VERKAUFE NINTENDO 64

Verkaufe N64 + 2 Controller + 3 Memory Cards + 2 Rumble Paks, Expansion Pak, ca. 30 Spiele (Perfect Dark, Majora's Mask etc.) 350,- €, Tel.: 0172/2608729

Verk. Glover, B. Harvest und Rayman 2 für je 12,50 € und DK und Pokémon Snap für je 20,- €. Tel.: 089/31198318 fragt nach Felix

Verk. etliche N64-, GC- und GBA-Games und ein Sega Mega Drive mit Spielen sowie massig Pokémon-Karten, ruft an unter Tel.: 0162/8572660, 13-20 Uhr

Hi, ich verkaufe Mario Party für 25,- €, Mission Imp. für 20,- € und Pokémon Stadium 1 mit Transfer Pak für 32,- €. Tel.: 02763/7329

Banjo-Kazooie, Formel 1, Mario 64, Pkm. Snap, ISS 98 u. Hot Wheels Turbo Racing, alle 15,- bis 20,- €. Tel.: 0261/24449

Verkaufe N64 für 90,- € + Spiel, weitere Spiele für 5,- bis 40,- €, z. B. Zelda, Perfect Dark und noch viel mehr, erreichbar ab 16 Uhr unter Tel.: 0179/1523373

Verkaufe N64, SM 64, Banjo-Kazooie, Zelda 1+2 f. N64, 2 Rumble Paks, 1 Expansion Pak, 1 Memory Card mit 4 MB. Tel.: 04521/74991 alles für 150,- €, fragt nach Arszeni

Nintendo 64 mit 14 Spielen (Pokémon Stadium 1, Zelda, Turok 1-2, Conquer BFD usw.) 3 Controller, R. Pak, VB 550,- €, Bloink Manuela, Villigster Str. 28, 58099 Hagen

Verkaufe N64 mit 2 Transfer Paks, 11 Spielen und einem Controller. Tel.: 0224/68661

Verkaufe N64, 11 Spiele, 2 Controller, Expansion Pak, Rumble Pak, Controller Pak für 250,- €. Tel.: 040/6403044 Timm Eggers, Hamburg

N64 u. 14 Spiele, z. B. ISS 2000, Tony Hawk's Skateboarding, WWF No Mercy, 2 Controller, Rumb. Pak, Trans. Pak u. 3 Controller Paks, günstig! Tel.: 034923/20305

Conker Pocket Tale GBC 3,- €, Pok. Trading Card G. + Spielb. 7,- €, Lego Racer N64, Contr. Pak 11,- €, tausche Devil May Cry geg. WipEout. Tel.: 09197/697981

Verk. N64 m. 4 Contr. 55,- €, Perfekt D., WWF N. M., Zelda M. M., Donkey K., Star Wars R. S., Smash Bros. u. v. m., alles 10,- bis 20,- €, 3 Spiele 1 umsonst! Tel.: 0287/144219

Verk. N64 m. 2 Controllern, Rumble + Memory Pak + 7 Spiele (Donk. 64, Rush 1+2, Star Wars u. v. m.) für 179,- € inkl. Exp. Pak! Tel.: 09621/65178 ab 14 Uhr

N64 + 3 Controller + Rumble Pak + Spiele wie WWF N. M. od. S.S.B., alles nur 180,- €. Tel.: 06569/963370 fragt nach Patrick

Verkaufe N64 + Exp. Pak, 2 Controller + Rumble Pak, Memory Card, 10 Spiele, u. a. 1080°, Zelda 64, DK 64, komplett für 160,- € + NN. Tel.: 02268/6051

Nintendo-64-Spiele, neu: Zelda I 40,- Fr., Donkey Kong inkl. Expansion Pak 40,- Fr. (= 25,- €), suche Super Smash, Paper Mario, Ban. Tooie. CH-041/3606566

N64 mit 4 Spielen (Action, Racing, in Original-Verpackung), 2 Controllern und diversem Zubehör, kaum benutzt. Tel.: 06551/6435 Björn Bottler 130,- €

N64 + 2 Contr., Exp. Pak, Contr. Pak, 8 Spiele, u. a. Zelda 2, Donkey Kong, Lösungshilfen für 250,- €, meldet euch! Tel.: 06203/660070 od. 0160/3474580, Conny, Schriesheim

Verkaufe Fighters D., Rainbow Six, Rayman 2, Star Wars Rac., Fighting Force, Donkey Kong, Banjo-Kazooie, F1 Pole Pos. je 10.- €. Tel.: 03524/350702

Verk. viele N64-Spiele wie z. B. Zelda M.M. 30,- €, Exp. Pak 8,- €, GB Color 30,- €, Alone in the Dark 25,- €, Pok. Silber 20,- € und noch 6 weitere. Tel.: 02838/91776

N64 + 2 Controller, Rumble Pak, Expansion Pak, Xploder, 9 Spiele, z. B. Conker's BFD, Paper Mario, Zelda 1, 2, Star Wars Rogue Squadron 200,- €. Tel.: 0173/6018242

Verk. Nintendo 64 u. ca. 50 Spiele aller Altersstufen u. Controller f. N64 80,- €, Spiele ab 5,- €. Tel.: 0551/97276

Hi, ich verkaufe N64-Spiele, 15 Stück, z. B. V-Rally, RR 64, Turok 2, Zelda, XG 2 und ein PlayStation-Spiel Mega Man 2, über Preis lässt sich reden, meldet euch! Tel.: 0162/7075138

Verk. N64 mit einigen Spielen (auch Cheat-Codes + Zubehör). Tel.: 039932/19424 ab 16.30 Uhr, fragt nach Carl, nicht öfter als 6-mal klingeln!

24 Spiele und 2 Controller, Memory Card, 2 Rumble Paks, Spiele in sehr gutem Zustand mit Verpackung und Anleitung für 250,- €. Tel.: 02773/6763

Stop! Verkaufe N64 + 10 Spiele (Zelda 1 u. 2, DK 64, Super Mario) mit 2 Controller, Exp. Pak und Rumble Pak für 150,- €. Tel.: 0162/6220889 Robin, alles gut erhalten!

Verkaufe N64 mit 12 Spielen, Expan. Pak, 4 Controller und Memory Card, verkaufe außerdem GBC mit WWF Wrestlemania, zusammen f. 250,- €, Tel.: 0179/2835139

N64, 2 Controller, Rumble Pak, Expansion Pak, 12 Spiele, 117 DB-Sticker, 2 N-Zone-Hefte 3-4, verk. auch einzeln, zus. 390,- €. Tel.: 0954/77613

Verk. N64, 2 Contr., Exp. Pak, Contr. Pak, 13 Top-Spiele wie z. B. Zelda 1, 2, Turok 1, 2, Mario Kart, Party 2, S. S. Brother, FIFA 98 u. a. für nur 270,- €. Tel.: 0413/1707526 fragt nach Helmand

SUCHE SUPER NINTENDO

Suche für Super Nintendo Donkey Kong 3 und Die Schlümpfe reisen um die Welt, Spieleberater. Tel.: 03447/830630

Suche Spiele + Zubehör für NES und SNES, alles anbieten! Tel.: 0179/4586375

VERKAUFE SUPER NINTENDO

Battle Toads 17,- €, Tiny Toons 15,- €, Mario Kart 20,- €, oder tausche gegen N64-Contr., Tel.: 0178/3138092, W.D. Held, ab 15 Uhr

Super Nintendo mit 8 Spielen, 2 Controller, Game-Boy-Einsteck-Zubehör. um Game-Boy-Spiele in Farbe spielen zu können, günstig! Tel.: 034923/20305

VERKAUFE GAME BOY ADVANCE

Ich verkaufe Game Boy Advance (Pink) mit Pinobee nur für 100,- €. Tel.: 0129/1868169

Verkaufe Mario Kart SC und F-Zero MV für 70,- € (Verkaufspreis für beide), einzeln zu je 40,- €, Spiele haben Original-Verpackung. Tel.: 07553/8717

SUCHE GAME BOY

Suche günstig Game Boy und Spiele sowie Nintendo 64 und Spiele, meldet euch bitte bei Manuela. Tel.: 0831/79483

Suche Gelbe Edition von Pokémon – David. Tel.: 089/706718

VERKAUFE GAME BOY

Verkaufe: Pokémon Pinball 25,- €, 2 Tage alt, Pokémon Puzzle Challenge 22,- €, Pokémon Stadium + Transfer Pak 50,- €, Pokémon Puzzle League 42,- €, erst 3 Wochen alt, P. Trading Card Game 21,- €, Pok. Rot 30,- €, Silber 36,- €, Pok.-Karten f. 45,- €, Die Schlümpfe 14,- €. Tel.: 06646/919068

TAUSCHE GAME BOY

Tausche Zelda Ocarina of Time gegen Zelda Oracle of Ages. Tel.: 02617/4308

VERKAUFE SONSTIGES

Eine Rarität! Sega Mega Drive mit 12 Spielen (Motorrad, Rally, Sonic 1,2, Fußball, Alladin, usw.) mit Verpackung und Anl., Preis n. VB. Tel.: 07247/953825

Verk. Maxi Sound Music 40,- €, Soundkarte, Armored Fist 3 30,- €, PC, Tausch. Wer w. Millionär f. PC geg. Dragonball Z, W. w. Mill. o. a. Spiele, kaufe auch, VB, von 9-17 Uhr. Tel.: 0172/1067560

Verk. NES mit 3 Spielen, 2 Controller für 25,- €, suche für SNES das Lösungsbuch für Super Mario World 1, zahle 10,- €, ruft an unter Tel. 0160/5017640, auch SMS

Verkaufe verschiedene PSone-Spiele wie z. B. Metal Gear Solid mit Zusatz-CD und Spieleberater, Tekken 3, Preis VB. Tel.: 06333/5552

Ich verkaufe mein Sega samt 6 Spielen, der Sega ist im Top-Zustand, der Preis ist verhandelbar, ruft an unter Tel.: 0355/4857690, fragt nach Bryan

COUPON PRIVATE KLEINANZEIGEN

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-ZONE den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

- ❑ Suche GameCube
- ❑ Suche Nintendo 64
- ❑ Suche Super Nintendo
- ❑ Suche Game Boy Advance
- ❑ Suche Game Boy
- ❑ Suche Sonstiges
- ❑ Verkaufe GameCube
- ❑ Verkaufe Nintendo 64
- ❑ Verkaufe Super Nintendo
- ❑ Verkaufe Game Boy Advance
- ❑ Verkaufe Game Boy
- ❑ Verkaufe Sonstiges
- ❑ Tausche GameCube
- ❑ Tausche Nintendo 64
- ❑ Tausche Super Nintendo
- ❑ Tausche Game Boy Advance
- ❑ Tausche Game Boy
- ❑ Tausche Sonstiges
- ❑ Clubs

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben, inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich! Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze. € 3,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. Bitte keine Briefmarken!

Name

Anschrift

Datum Unterschrift

Schicken Sie den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse: **COMPUTEC MEDIA, N-ZONE, Kennwort: Kleinanzeigen, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**

Angaben und Adressen werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander bearbeitet.

- Es dürfen keine indizierten Spiele, Raubkopien oder Boot-Chips angeboten werden. Anzeigen mit entsprechendem Inhalt werden nicht veröffentlicht.
- Es werden keine Anzeigen veröffentlicht, in denen indizierte Spiele mit verändertem Namen erwähnt werden.
- Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte.
- Jede private Kleinanzeige kostet 3 Euro. Dieser Betrag muss in bar oder als Scheck beigelegt werden. Briefmarken können leider nicht akzeptiert werden.
- Gewerbliche Kleinanzeigen sind in dieser Rubrik nicht gestattet.
- Es werden nur Kleinanzeigen veröffentlicht, in denen die Adresse und Telefonnummer einwandfrei zu lesen ist. Bei Unklarheiten muss zum Schutz anderer Personen auf einen Abdruck verzichtet werden.

N-ZONE

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

www.n-zone.de

ABO-ANGEBOT MEMORYCARD

Speicher' dir einen

Top Abo-Prämie! Neue N-ZONE-Abonnenten erhalten als Dankeschön eine GameCube MemoryCard gratis.

Eine MemoryCard ist für das entspannte Spielen auf dem GameCube unerlässlich! Als echte GameCube-Fans könnt ihr mit ihr zu jeder Zeit wieder zum Ausgangspunkt des Spiels zurückkehren, Spielstände abspeichern oder Spiele abbrechen, ohne wieder von vorne anfangen zu müssen. Außerdem ermöglicht euch eine MemoryCard, die persönlichen Bestleistungen und Traumzeiten zu sichern und dann – wenn ihr wollt – „in der Hosentasche" zu Freunden mitzunehmen und dort weiterzuspielen.

GRATIS-ABOPRÄMIE

Diese superpraktische Hardware-Ergänzung für euren GameCube gibt's jetzt als kostenloses Dankeschön, wenn ihr ein N-Zone-Abo abschließt. Ihr erhaltet dann N-Zone zum vergünstigten Abopreis pünktlich und praktisch per Post nach Haus – Gebühr zahlt der Verlag.

INFO MEMORYCARD

Unverzichtbar!

Die InterAct 4Mbit MemoryCard bietet 4 Mbit Speicherplatz (entspricht 59 Seiten). Natürlich können alte Spielstände gelöscht und neue abgespeichert werden. Für echte GameCube-Fans ist Spielen ohne MemoryCard unvorstellbar.

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.**
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Alle Abo-Angebote finden Sie auch im Internet unter: **www.n-zone.de**

☒ JA, ich möchte das **N-ZONE-Abo**
(€ 36,60/Jahr (= € 3,05/Ausg.); Ausland € 49,80/Jahr.; Österreich € 41,60/Jahr)

Das Heft geht an *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Rechnungsadresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.

Bitte senden Sie mir folgende kostenlose Prämie:
Die GameCube MemoryCard (Art.-Nr. 2067)

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)*

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender: Christian Geltenpoth

PN PR 01

CHEATS & CODES

FABIAN SLUGA
22, Volontär

Leider gibt es diesen Monat keine neuen GBA-Cheats, doch wenigstens trudeln die ersten **PAL-Game-Cube-Cheats** ein. Hier zu Lande funktionieren meistens auch die US-Codes.

NBA Street

CHEATCODE **Schon mal mit Medizin- oder Volleybällen gespielt?**

Auch für die Straßenbasketballer gibt es einen Haufen Cheats. Aktivieren könnt ihr sie, kurz bevor es auf den Platz geht, noch während das aktuelle Spiel lädt, mit den vier auswechselbaren Bildern, die am unteren linken Rand zu sehen sind. Mittels A, B, X und Y tauscht ihr die Bilder aus. Um einen Code zu bestätigen, müsst ihr auf dem Digital-Pad nach links lenken.

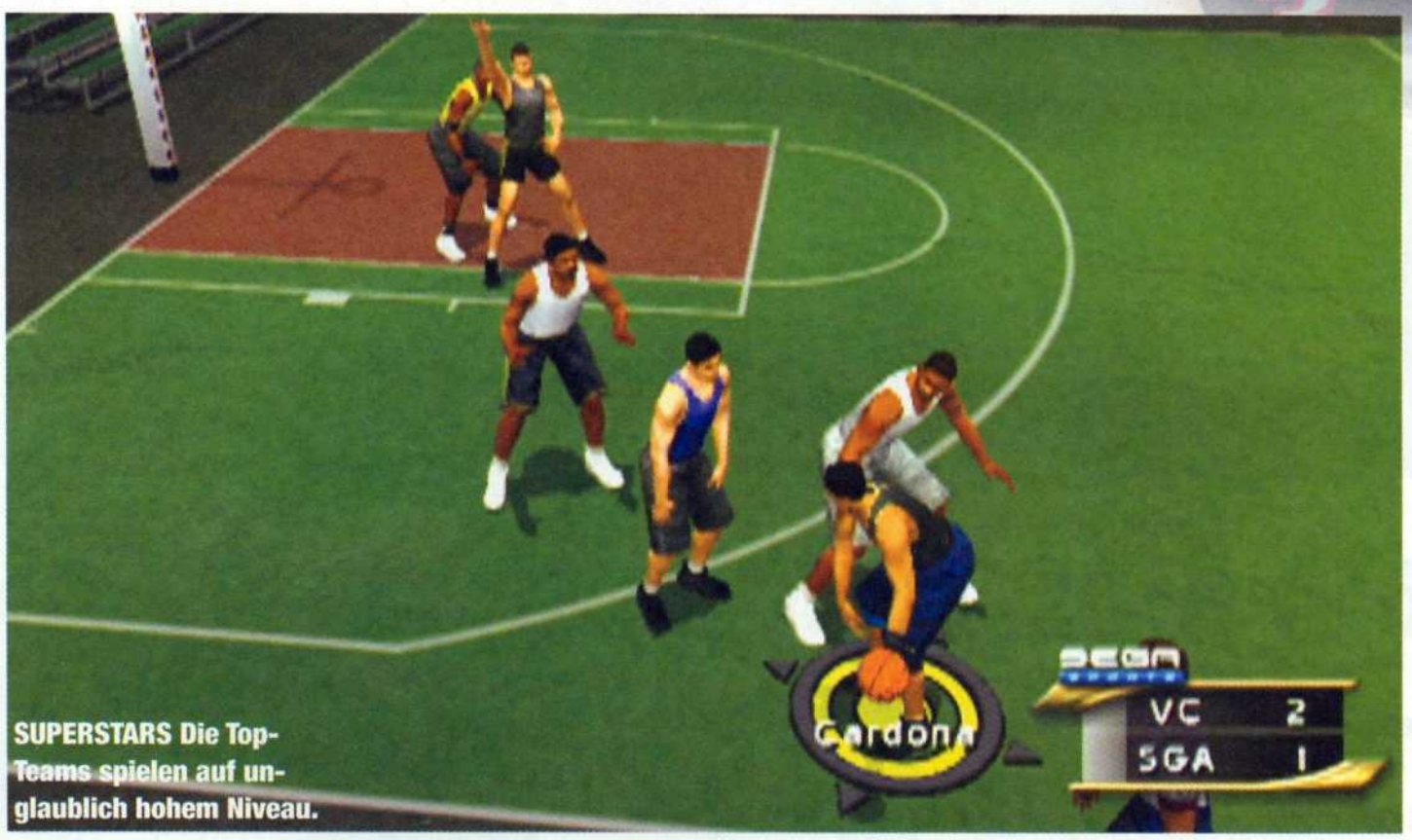
ACTION Bei NBA Street geht ordentlich die Post ab – nur auf diesem Bild nicht.

Spieler-Namen anzeigen:	Plattenteller, Plattenteller, Basketball, Plattenteller
Keine automatischen Replays:	Plattenteller, Plattenteller, Plattenteller, Plattenteller
Keine HUD-Displays:	Plattenteller, Plattenteller, Schuh, Plattenteller
Keine Spieleranzeigen:	Plattenteller, Plattenteller, Brett, Plattenteller
Athletic Joe „The Show“:	Plattenteller, Plattenteller, Plattenteller, Schuh
Keine „Wurf“-Anzeige:	Plattenteller, Plattenteller, Plattenteller, Brett
Explosive Körbe:	Plattenteller, Plattenteller, Plattenteller, Megaphon
ABA-Ball:	Basketball, Basketball, Plattenteller, Schuh
WNBA-Ball:	Basketball, Basketball, Schuh, Brett
NuFX-Ball:	Basketball, Basketball, Brett, Megaphon
Großer EA-Ball:	Basketball, Basketball, Megaphon, Plattenteller
Beach Ball:	Basketball, Basketball, Plattenteller, Plattenteller
Medizinball:	Basketball, Basketball, Schuh, Schuh
Volleyball:	Basketball, Basketball, Brett, Brett
Fußball:	Basketball, Basketball, Megaphon, Megaphon
Winzige Spieler:	Schuh, Schuh, Schuh, Plattenteller
Große Köpfe:	Schuh, Schuh, Schuh, Brett
ABA-Socken:	Schuh, Schuh, Schuh, Schuh
Keine Wurfuhr:	Schuh, Schuh, Schuh, Basketball
Weniger Gamebreakers:	Schuh, Plattenteller, Plattenteller, Basketball
Mehr Gamebreakers:	Schuh, Brett, Brett, Basketball
Keine Gamebreakers:	Schuh, Megaphon, Megaphon, Basketball
Kein Juice:	Plattenteller, Brett, Brett, Basketball
Unendlich Turbo:	Plattenteller, Schuh, Schuh, Basketball
Einfache Distanzwürfe:	Basketball, Brett, Brett, Basketball
Schwierigere Distanzwürfe:	Basketball, Plattenteller, Plattenteller, Basketball
Mega Dunking:	Basketball, Megaphon, Megaphon, Basketball
Ultimate Power:	Plattenteller, Schuh, Brett, Basketball
Mad Hands:	Schuh, Brett, Plattenteller, Basketball
Super Swats:	Brett, Plattenteller, Schuh, Basketball
Sicky Fingers:	Brett, Schuh, Plattenteller, Basketball
Captain Quicks:	Schuh, Plattenteller, Brett, Basketball
Keine Dunks:	Plattenteller, Brett, Schuh, Basketball
Weniger Blocks:	Basketball, Plattenteller, Schuh, Basketball
Weniger Steals:	Basketball, Schuh, Brett, Basketball
Keine Alley-Oops:	Basketball, Brett, Plattenteller, Basketball
Keine 2-Punkte-Würfe:	Basketball, Plattenteller, Brett, Basketball

NBA 2K2

CHEATCODE **Neue Mannschaften braucht das Land!**

Basketball rulez! Deshalb drucken wir neben *NBA Street* auch gleich die Codes für *NBA 2K2* mit ab. Hierzu müsst ihr im Optionsmenü den Punkt Gameplay auswählen und dort gleichzeitig das Digikreuz nach links, den Analogstick nach rechts sowie den START-Knopf drücken. Nun hat sich unter Optionen das Cheat-Menü geöffnet, wo ihr MEGASTARS (Großbuchstaben beachten) eingeben müsst – und schwups, schon gesellen sich das Sega-Sports-Team, das Visual-Concepts-Team sowie das 2K2-Team zur Mannschaftsauswahl. Jedoch nur im Exhibition- und Street-Modus. Die drei Teams verfügen über absolute Topwerte und sollten jedes Match zu einem Kinderspiel werden lassen.



SUPERSTARS Die Top-Teams spielen auf unglaublich hohem Niveau.

Sega Soccer Slam

CHEATCODE **Mehr Codes für mehr Spielspaß**

Auch für Segas Spaßfußballer gibt es zahlreiche Cheats. Die teilweise äußerst witzigen Codes müsst ihr einfach im Titelbildschirm eingeben.

Alter Schulball:
R, →, ←, ←, Y, X

Rostiger Dosenball:
R, ←, ↑, ↑, Y, Y

Beach Ball:
R, →, →, ↓, Y, X

Ball ist eine schwarze Box:
R, ←, ←, ↓, X, X

Riesenköpfe:
R, L, ↑, ↑, Y,Y

Ball ist eine Kiste:
R, ←, ↓, →, Y, X

Big Hits:
L, R, ↑, ↑, X, Y

Ball ist ein Globus:
R, →, →, ←, X, X

KLASSISCH Per Cheat aktiviert ihr den Schwarz-Weiß-Modus.

Kids Block Ball:
R, ←, →, →, Y, Y

Kids Play Ball:
R, →, ↑, ↓, X, Y

Eyeball Ball:
R, →, ↓, ↑, X, X

Maximale Power:
L, R, ←, →, Y, Y

Klassicher Film-Modus:
X, Y, X, Y, X, Y, ←, →, ←, ←, →

Moderner Film-Modus:
Y, X, Y, X, Y, X, →, ←, →, ←, →, ←

Unendlich Spotlight:
L, R, ↓, →, Y, X

Unendlich Turbo:
L, R, →, ↑, X, X

INFO **CHEATREGISTER**

Ab sofort findet ihr hier eine Übersicht der Cheats & Codes der letzten Ausgaben.

GameCube:	
Batman: Vengeance	03, 05/2002
Cel Damage	05/2002
Dave Mirra Freestyle BMX 2	05/2002
Extreme-G 3	02, 03/2002
Luigi's Mansion	11/2001
NHL Hitz 2002	05/2002
Star Wars Rogue Squadron II	01, 05/2002
Super Smash Bros. DX	02/2002
The Simpsons: Road Rage	02, 05/2002
Tony Hawk's Pro Skater 3	01, 05/2002
Wave Race: Blue Storm	01/2002
Game Boy Advance:	
Alienators	03/2002
Army Men Advance	08/2001
Atlantis	03/2002
Batman Vengeance	02/2002
Dark Arena	04/2002
Die Monster AG	04/2002
Donald Duck Adv@nce	03/2002
Doom	01/2002
Driven	04/2002
E.T. Der Außerirdische	04/2002
Ecks vs. Sever	03/2002
Fire Pro Wrestling	12/2001
Golden Sun	04/2002
Gradius Advance	01/2002
GT Advance Championship Racing	08/2001
Ice Age	05/2002
Inspector Gadget: Advance Mission	02/2002
Iridion 3D	09/2001
Lady Sia	12/2001
Men in Black: The Series	11/2001
Pac Man Collection	01/2002
Pitfall: The Mayan Adventure	10/2001
Planet der Affen	03/2002
Rayman Advance	09/2001
Ready 2 Rumble Boxing: Round 2	09/2001
Scooby Doo und die Cyber-Jagd	04/2002
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	03/2002
Sonic Advance	04/2002
Space Invaders	05/2002
Spider-Man: Mysterio's Menace	12/2001
Spyro: Season of Ice	03/2002
Star Wars: Jedi Power Battle	03/2002
Tom und Jerry: Der magische Ring	04/2002
Tony Hawk's Pro Skater 2	08/2001

Super Smash Bros. Melee

CHEATCODE **Das mühselige Freispielen hat endlich ein Ende!**

Um bei *Super Smash Bros. Melee* in den Genuss von alternativer Musik zu kommen, müsst ihr während der Stage-Auswahl einfach L oder R gedrückt halten und anschließend A drücken.
Im Folgenden erhaltet ihr eine Auflistung, welche Musik in welchen Stages verfügbar ist.

Unendlicher Gletscher: Icicle Mountain
A: Ice Climber Music
L oder R: Ice Climber NES Music

Pilz-Königreich: Princess Peachs Schloss
A: Super Mario Bros. Music (überarbeitet)
L oder R: Super Mario Bros. Music (überarbeitet)

DK Insel: Tiefster Kongo
A: DK Rap
L oder R: DK Rap

DK Insel: Tropen Trubel
A: Donkey Kong Music
L oder R: Donkey Kong Music

Termina: Schädelbucht
A: Legend of Zelda Music
L oder R: Sarias Song

Hyrule: Temple
A: Zeldas Music
L oder R: Fire Emblem Music

Yoshi's Island: Yoshi's Story
A: Yoshi´s Island Music
L oder R: Yoshi's Island Music

Yoshi's Island: Yoshi's Island
A: Super Mario World Music
L oder R: Super Mario Bros. 3 Music

Dream Land: Traumbrunnen
A: Kirby Music (überarbeitet)
L oder R: Kirby Music (überarbeitet)

Dream Land: Green Greens
A: Kirby Music
L oder R: Kirby Music

Lylat System: Corneria
A: Starfox Music
L oder R: Starfox Music

Lylat System: Venom
A: Fox's Music
L oder R: Fox's Music

Flachbildschirm: 2D-Welt
A: Game and Watch Music
L oder R: Game and Watch Music

Planet Zebes: Brinstar
A: Super Metroid Music
L oder R: Super Metroid Music

Planet Zebes: Die Tiefen von Brinstar
A: Metroid Music
L oder R: Metroid Music

Eagleland: Onett
A: EarthBound Music
L oder R: Mother Music

Eagleland: Fourside
A: Fourside Music
L oder R: Fourside Music

F-Zero Grand Prix: Mute City
A: Capt. Falcon's Music
L oder R: Capt. Falcon's Music

F-Zero Grand Prix: Big Blue
A: F-Zero Race Music
L oder R: F-Zero Music

Kanto: Pokémon Stadium
A: Pokémon Theme Music
L oder R: Pokémon Rot und Blau Battle Music

Pilzkönigreich
A: Super Mario Bros. Music
L oder R: Dr. Mario Music

Gauntlet: Dark Legacy

CHEATCODE **Viele witzige Codes für die düstere Erbschaft**

Mit unseren Cheats sehen die Untoten in *Gauntlet: Dark Legacy* noch blasser aus. Um diese zu aktivieren, müsst ihr als Charakternamen einfach folgende Begriffe eingeben.

SCHNUCKELIG Als Cheerleader haben euch die Gegner zum Anbeißen gerne.

TEUFLISCH Mit unseren Cheats verwandelt ihr die Valkyrie in einen tödlichen Sensenmann.

Aktion:	Charaktername:
Unbesiegbarkeit:	INVULN
Dauerhafter Superschuss mit der Armbrust:	SSHOTS
Dauerhafter Dreifachschuss:	MENAGE
Dauerhafter Reflectschuss:	REFLEX
Pojo das Hünchen:	EGG911
Dauerhafter Anti-Tot:	1ANGEL
Dauerhafte Unsichtbarkeit:	000000
Dauerhafter X-Ray:	PEEKIN
Dauerhafter Turbo:	PURPLE
Kleine Feinde:	DELTA1
Volle Ausrüstung:	ALLFUL
Schnell rennen:	XSPEED
Schnell werfen:	QCKSHT
10.000 Gold pro Level:	10000K
Zwerg als Hofnarr:	ICE600
Zwerg im S&M-Kostüm:	NUD069
Zwerg als Strichmännchen mit lachendem Gesicht:	STX222
Hofnarr mit Baseballkappe:	KJH105
Hofnarr als Strichmännchen mit Irokesenfrisur:	PNK666
Ritter als römischer Zenturio:	BAT900
Ritter mit Ninja-Kostüm:	TAK118
Ritter als glatzköpfiger Mann in Straßenklamotten:	STG333
Ritter als orange gekleidete Kellnerin:	KAO292
Ritter trägt Straßenklamotten:	CSS222
Ritter trägt andere Straßenkleidung:	ARV984
Ritter trägt Straßenkleidung und Baseballkappe:	DIB626
Ritter als Quarterback:	RIZ721
Ritter trägt Karate-Outfit:	SJB964
Valkyrie als Sensenmann:	TWN300
Valkyrie als Schulmädchen:	AYA555
Valkyrie als Cheerleader:	CEL721
Kämpfer im Oger-Kostüm:	CAS400
Kämpfer als Orc-Boss:	MTN200
Kämpfer mit Rattenkopf:	RAT333
Zauberer als Pharao:	DES700
Zauberer als Alien:	SKY100

Wave Race: Blue Storm

PASSWORT **Delfinpower statt Pferdestärken**

Bei *Wave Race* könnt ihr euch auf den Rücken eines flinken Delfins schwingen. Um den Code eingeben zu können, müsst ihr allerdings zunächst im Optionsmenü gleichzeitig X, Z und Start drücken. Es erscheint ein neuer Menüpunkt, der Passwort-Modus, wo ihr DLPHNMOD eingeben müsst und – tataa! – schon habt ihr euren Jetski gegen einen Delfin eingetauscht.

FLOTTE BIENE Auch mit den weiblichen Stars könnt ihr euch auf den Delfin schwingen.

FLIPPER Mit unserem Cheat könnt ihr auf den Rücken eines Delfins krabbeln.

Super Smash Bros. Melee

Dank unserer **umfangreichen Komplettlösung** bleibt euch in dem neuesten Prügler mit den Nintendo-Helden nichts vorenthalten.

Allgemeine Kampftipps:

Wie kann ich den Gegner möglichst schnell von der Plattform stoßen?

Benutzt so oft wie möglich die Smashattacke. Um die Wirkung des Schlages zu erhöhen, könnt ihr die Taste gedrückt halten. Ist die Prozentanzeige eures Gegners hoch genug, hat er keine Chance, sich auf die Plattform zu retten. Eine andere Möglichkeit ist, dem Gegner einen kräftigen Aufwärtshaken zu verpassen. Versucht nun, ihm vor Berühren des Bodens noch einmal so einen Schlag zu geben. Lasst den Gegner auf diese Weise erst gar nicht den Boden berühren und er ist bald erledigt. Wenn euer Kontrahent bereits viele Scha-

densprozente hat, könnt ihr ihn auch mit einem Slidekick von der Plattform befördern.

Wie kann ich lange Schlagserien durchführen?

Bevor ihr euch ins Kampfgetümmel stürzt, solltet ihr euch im Trainingsmodus mit der Figur eurer Wahl vertraut machen. Habt ihr einige Zeit geübt, sind lange Kombos kein Problem.

Wie kann ich mich vor dem Herunterfallen retten?

Solltet ihr nach einem harten Treffer von der Plattform herunterfallen, so ist das Spiel keineswegs vorbei. Es ist zwar eine ordentliche Portion Timing und Geschick nötig, aber es ist zu schaffen, sich zu retten. Steuert zunächst in die Richtung der Plattform, vollführt einen Doppelsprung und hängt noch eine Spezialattacke daran. Diese gibt euch zusätzlich genug Auftrieb, um euch an die Kante der Arena zu hängen.

Wozu dienen die Gegenstände, die während eines Kampfes erscheinen?

Grundsätzlich sind zwei Arten von Gegenständen zu unterscheiden. Zum Ersten gibt es solche, die eure Energie um einen bestimmten Teil auffrischen. Zum Zweiten gibt es solche, die dem Gegner Schaden zufügen. Beide Arten müssen erst von euch aufgenommen werden, bevor sie eingesetzt werden können.

Versteckte Kampfarenen:

Das Spiel verbirgt, abgesehen von den Standardarenen, noch einige Schauplätze, die erst durch Erledigen bestimmter Aufgaben freigeschaltet werden. Die Reihenfolge, in der ihr euch die Arenen holt, ist voll und ganz euch überlassen.

Wie kann ich die „Battlefield Stage" freischalten?

Damit diese Arena zur Auswahl steht, müsst ihr den All-Star-Modus das erste Mal durchspielen.

Wie bekomme ich die „Big Blue Stage"?

Um an diesen Kampfschauplatz zu gelangen, müsst ihr im VS.-Modus mindestens 150 Kämpfe absolvieren. Allerdings dürft ihr diesen Modus während der Kämpfe nicht verlassen. Das bedeutet für euch, dass ihr ein schönes Stück Arbeit vor euch habt.

Wann bekomme ich die Tiefen von Brinstar?

Begebt euch hierfür wieder in den VS.-Modus. Nach 50 bestandenen Kämpfen steht diese Arena zur Auswahl.

Wann steht die „Dream Land Stage" zur Auswahl?

Damit ihr euch auf diesem Schauplatz duellieren könnt, müsst ihr alle Target-Tests mit allen Charakteren schaffen. Das bedeutet, alle normalen und alle versteckten Figuren müssen den Test bestehen.

Wie gelangt die „Final Destination Stage" in die Auswahl?

Ihr müsst alle 51 Event-Kämpfe bestehen.

Wie bekomme ich die 2D-Welt?

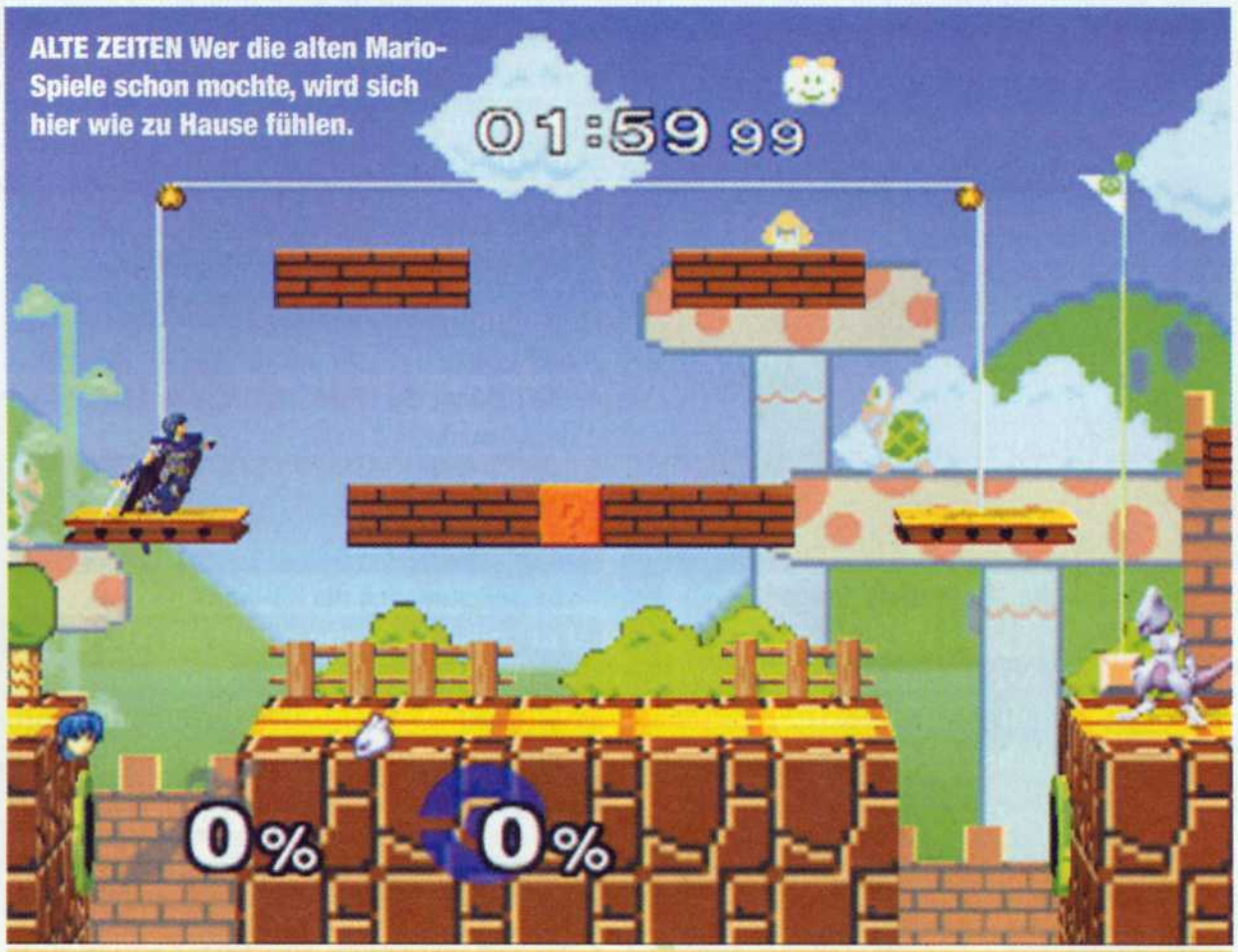
Für diese Aufgabe müsst ihr Mr. Game & Watch auswählen. Spielt mit ihm den Classic-Modus durch und ihr könnt die neue Arena betreten.

Wie komme ich an die „Fourside Stage"?

Begebt euch dafür in den VS.-Modus. Nachdem ihr mindestens 100 Kämpfe ohne Unterbrechung gespielt habt, erhaltet ihr für euer Durchhaltevermögen diese Kampfarena.

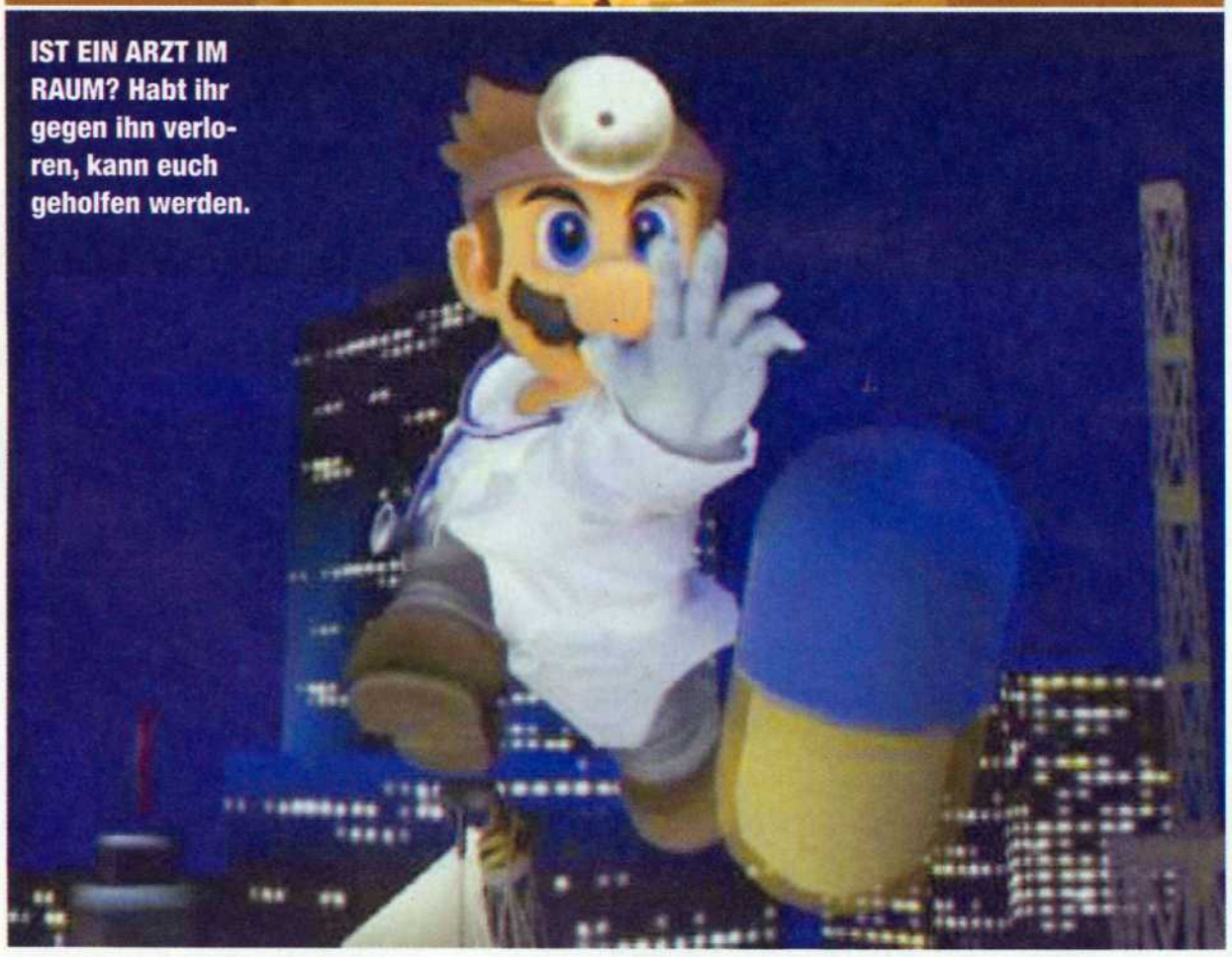
Wie kann ich den tiefsten Kongo freischalten?

Ihr müsst den 15-Minuten-Melee-Wettkampf knacken. Der geeignetste Charakter für diese Aufgabe ist Donkey Kong. Führt mit ihm die ganze Zeit den Move mit der Kombination



ALTE ZEITEN Wer die alten Mario-Spiele schon mochte, wird sich hier wie zu Hause fühlen.

RETROSTYLE Diese Arena sieht doch irgendwie schön aus.



IST EIN ARZT IM RAUM? Habt ihr gegen ihn verloren, kann euch geholfen werden.

Unten und B aus und die Aufgabe ist so gut wie gelöst.

Wann steht das Pilz-Königreich II zur Auswahl?

Um diese Kampfarena freischalten zu können, benötigt ihr die Birdo-Trophäe, die ihr im Verlauf des Spiels bekommt. Es ist keine von den Belohnungen, die ihr für das Durchspielen eines der Spielmodi erhaltet, das heißt, es kann früher oder später passieren.

Wann kann ich im Poké-Flug kämpfen?

Dazu müsst ihr den VS.-Modus auswählen und mindestens 200 Kämpfe bestehen, ohne diesen Modus zu verlassen.

Wie bekomme ich die „Yoshi's Island Stage"?

Um an diese Arena zu gelangen, müsst ihr im Home-Run-Wettbewerb mit Yoshi eine Weite von mindestens 1.350 ft. schlagen. Nehmt dazu den Schläger auf und bearbeitet den Sandsack aus dem Sprung mit der Attacke Unten und A zweimal, damit ein Schaden von über 50 Prozent angezeigt wird. Führt nun einen Angriff mit der Kombination Oben und A – ebenfalls aus der Luft – durch und der Sandsack wird in die Luft befördert. Nun müsst ihr ihn in der Luft erneut mit der Kombination Unten und A bearbeiten. Dieses Manöver lässt die Schadensprozente schneller steigen. Führt nun noch eine Attacke mit Unten und A aus und befördert den Sandsack mit einer aufgeladenen Smashattacke auf die Reise. Dieser Vorgang bedarf einiger Übung und wird nicht gleich auf das erste Mal klappen. Aber wie sagt man so schön: Übung macht den Meister.

Versteckte Charaktere:

Das Freischalten der versteckten Charaktere erfolgt genau wie bei den Kampfarenen. Die Reihenfolge, in der ihr sie euch holt, ist absolut frei.

Wie kann ich Dr. Mario freischalten?

Um diesen Artgenossen vermöbeln zu können, müsst ihr im Classic-Modus das Spiel mit Mario erfolgreich und ohne Gebrauch eines Continue beenden. Habt ihr das geschafft, wird euch Dr. Mario zu einem Duell herausfordern. Geht als Gewinner hervor und er steht euch zur Auswahl.

Wie bekomme ich Falco?

Für das Freischalten dieses Kontrahenten müsst ihr euch in den 100-Man-Melee-Modus begeben. Bekämpft alle Gegner und Falco wird euch am Ende herausfordern. Besiegt ihn und er steht euch zur Auswahl.

MYSTISCH Dieser Kerl beeindruckt nicht nur durch sein Aussehen.

HAHN IM KORB Mal sehen, ob er sich gegen die anderen Kämpfer behaupten kann.

Wann steht Ganondorf zur Verfügung?
Diesem Gegner könnt ihr nach Bestehen des Eventkampfes 29 entgegentreten. Seid ihr als Sieger hervorgegangen, könnt ihr ihn in Zukunft auswählen.

Wie kann ich Pummeluff auswählen?
Ihr bekommt ihn zum ersten Mal, wenn ihr einen 1P-Modus erfolgreich beendet. Mit wem ihr das tut, spielt keine Rolle.

Was muss ich tun, um mit Luigi spielen zu können?
Begebt euch hierfür in den Adventure-Modus. Wählt Mario aus und beginnt das Spiel. Beendet den ersten Schauplatz mit einer Zwei im Sekundenzeitzähler (zum Beispiel 3:10:12) und tretet nach einer kurzen Sequenz gegen Prinzessin Peach und Luigi an. Habt ihr beide besiegt, müsst ihr nur noch diesen Modus ohne Gebrauch eines Continue beenden. Nun steht Luigi als spielbarer Charakter zur Verfügung.

Wie kann ich Marth freischalten?
Um mit ihm eure Kampfkünste unter Beweis stellen zu können, müsst ihr den Classic-Modus mit allen Standardcharakteren durchspielen. Nachdem ihr mit dem letzten das Spiel erfolgreich beendet habt, werdet ihr gegen Marth kämpfen. Besiegt ihn und er ist bei eurer nächsten Auswahl dabei.

Wie bekomme ich Mewtu?
Für diesen Charakter müsst ihr sehr viel Zeit investieren. Begebt euch in den VS.-Modus und spielt entweder zwanzig Stunden (Combined VS. Play Time total) oder spielt 700 Kämpfe ohne Unterbrechung. Habt ihr eine der beiden Voraussetzungen erfüllt, könnt ihr Mewtu nun auswählen.

Was muss ich tun, um Mr. Game & Watch freizuschalten?
Ihr müsst beide Einspielervarianten, also Classic- und Adventure-Modus, mit allen geheimen und Standardcharakteren erfolgreich beenden. Habt ihr das geschafft, so werdet ihr zu einem Duell herausgefordert. Seid ihr der Gewinner, könnt ihr mit Mr. Game & Watch in den Kampf ziehen.

Wann kann ich Pichu auswählen?
Er steht zur Verfügung, wenn ihr den Eventkampf 37 geschafft habt. Erledigt ihn in einem fairen Kampf und ihr könnt euch von seinen Kampfkünsten überzeugen.

Wie kann ich mit Roy spielen?
Damit ihr ihn auswählen könnt, müsst ihr den Adventure-Modus mit Marth erfolgreich beenden. Nachdem ihr seine Herausforderung angenommen und gewonnen habt, steht er euch zur Verfügung.

Wann kann ich mit dem jungen Link in den Kampf ziehen?
Zieht mit zehn verschiedenen Charakteren im Classic-Modus in die Schlacht und besteht diese erfolgreich. Danach könnt ihr mit der Teenagerausgabe von Link kämpfen.

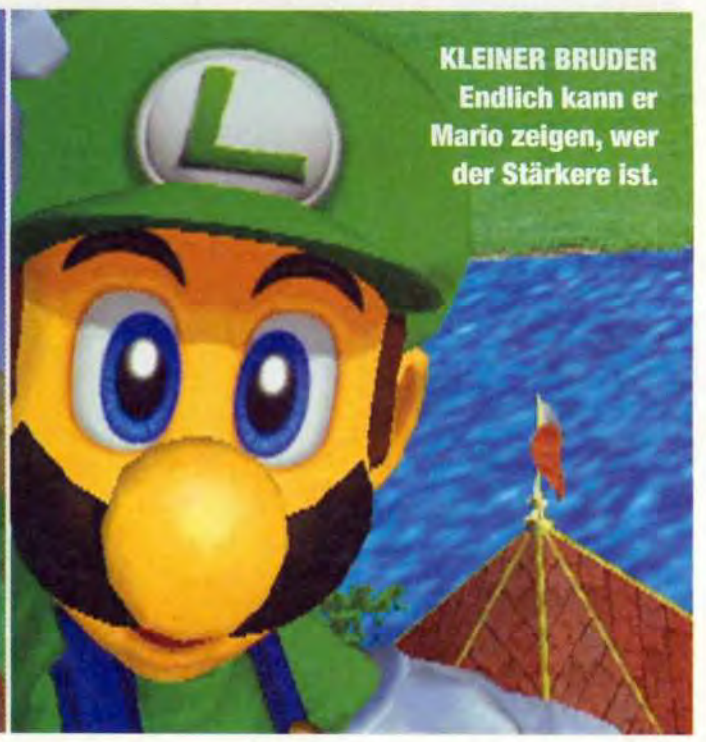
Allgemeine Geheimnisse:

Wie wird der All-Star-Modus anwählbar?
Um diesen speziellen Spielmodus zu bekommen, müsst ihr alle versteckten Charaktere erspielen. Das bedeutet sehr viel Aufwand und Anstrengung, aber es wird sich lohnen.

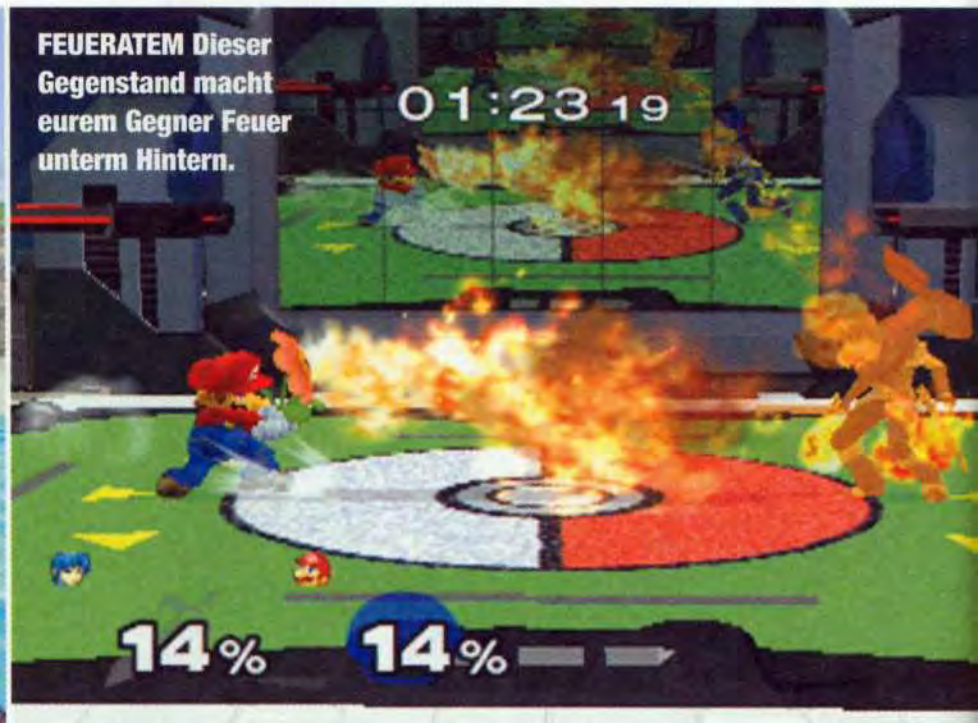
Wann wird die Punkteanzeige sichtbar?
Um diese Anzeige im Optionsmenü zu aktivieren, müsst erst im VS.-Modus

RUTSCHGEFAHR Passt auf, dass ihr nicht von der Platte rutscht!

OH, WIE SÜSS Pokémon-Fans werden diesen Gesellen bestimmt kennen.



KLEINER BRUDER Endlich kann er Mario zeigen, wer der Stärkere ist.



mindestens 5.000 Knock-Outs nachweisen können.

Wie kann ich mir Melodien im Soundtest anhören?

Hört euch die Melodien des Spieles an, indem ihr jede versteckte Stage und jeden versteckten Charakter im Spiel freischaltet. Habt ihr das geschafft, öffnet sich im Optionsmenü der Soundtest.

Gegenstände:

Während eines Kampfes müsst ihr euch nicht voll und ganz auf eure Stärke verlassen. In allen Kampfarenen erscheinen von Zeit zu Zeit sinnvolle Gegenstände, die ihr gegen eure Kontrahenten einsetzen könnt. Dabei kann man grundsätzlich zwei verschiedene Arten unterscheiden: Gegenstände, die sich als Waffen einsetzen lassen, und solche, die eurer Figur Vorteile verschaffen.

Gegenstände, die als Waffen einsetzbar sind:

Kanonenfass
Dieses Fass, gekennzeichnet mit einem Pfeil, kann von euch aufgenommen werden. Werft es und alle Gegner, die es berühren, werden weggeschleudert.

Laserschwert
Dieses Schwert ist eine sehr wirkungsvolle Waffe, wenn es in Kombination mit einer Smashattacke benutzt wird. Die Reichweite dieser Waffe ist ebenfalls recht ordentlich und sie eignet sich hervorragend, um einen Gegner endgültig von der Plattform zu befördern.

Bob-omb
Diese kleine schwarze Bombe fängt an zu laufen und explodiert nach einigen Momenten, wenn ihr sie nicht schnell genug aufnehmt. Habt ihr es jedoch geschafft, sie zu fangen, könnt ihr eurem Gegner großen Schaden zufügen. Voraussetzung dafür ist natürlich, dass ihr euren Gegner damit auch trefft, da das Zielen mit den Bomben sehr schwer ist.

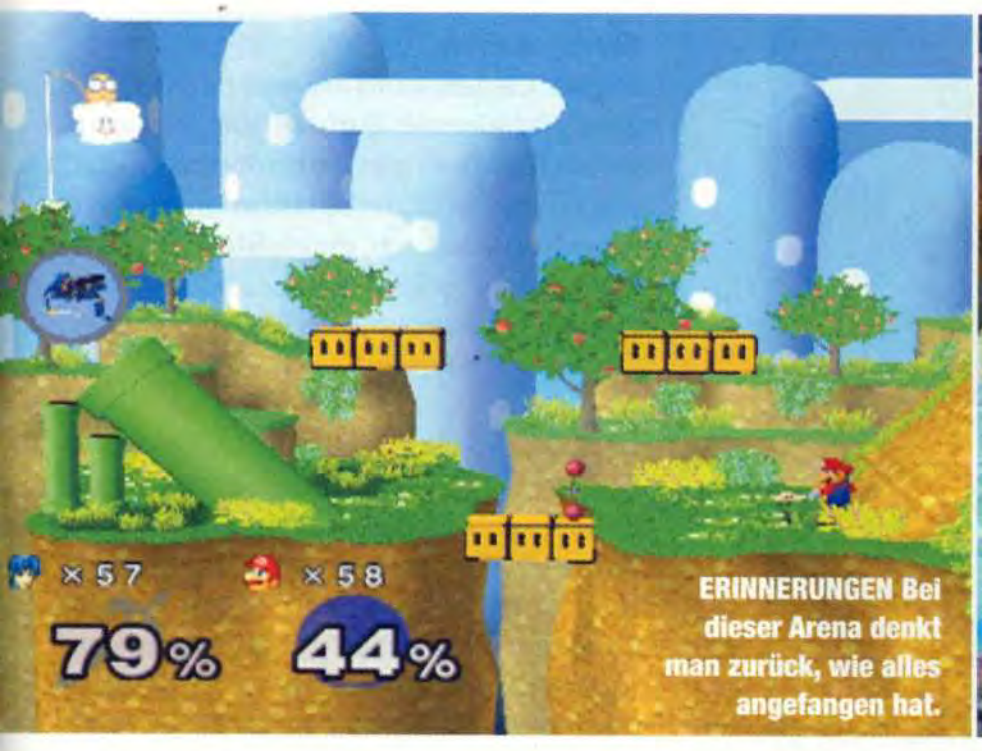
Fächer
Dieser Gegenstand ist nicht besonders wirkungsvoll, wenn es darum geht, dem Gegner großen Schaden zuzufügen. Er ist zwar sehr schnell in seiner Handhabung, aber das Schadensausmaß ist sehr gering. Wenn ihr einen Fächer aufgenommen habt, werft ihn am besten auf einen Kontrahenten und schaut nach, ob nicht irgendwo in eurer Umgebung ein besseres Utensil auf euch wartet.

Feuerblume
Mit diesem Gegenstand könnt ihr Gegnern in eurer unmittelbaren Umgebung gehörigen Schaden zufügen. Nach einiger Zeit wird die Blume allerdings wirkungslos. Werft sie auf einen Gegenspieler, um ihm noch ein wenig Schaden zuzufügen.

Propeller
Dieses besondere Utensil ist keine Waffe im eigentlichen Sinn. Es kann jedoch, richtig platziert, euren Kontrahenten daran hindern, zu euch zu gelangen. Allerdings ist das bei fast allen Arenen nicht möglich. Somit ist dieser Gegenstand eher nutzlos.

Froster
Dieser Gegenstand gleitet auf dem Boden in eine Richtung. Nehmt ihn auf und werft ihn auf einen Gegner, der dadurch vorübergehend zu Eis erstarrt. Nun ist er wehrlos und muss eure Attacken einstecken. In dieser Situation ist es sinnvoll, eine aufgeladene Smashattacke auszuführen.

Grüner Panzer
Dieses Utensil dürfte euch aus den Mario-Spielen bekannt sein. Nehmt den



ERINNERUNGEN Bei dieser Arena denkt man zurück, wie alles angefangen hat.

UNFREIWILLIGES BAD Auf dem Floß müsst ihr besonders vorsichtig sein, um nicht ins Wasser zu stürzen.

Panzer auf und werft ihn in irgendeine Richtung. Er räumt alle Gegner aus dem Weg. Verfehlt ihr die Gegner, gleitet er von der Plattform.

Hammer
Diese Waffe ist aus dem Originalspiel bekannt. Nehmt ihn auf und ihr fangt an, unkontrolliert mit dem Hammer zu schlagen. Trefft ihr damit einen Gegner, richtet ihr sehr großen Schaden an. Das macht diesen Gegenstand zu einem der effektivsten in diesem Spiel.

Baseballschläger
Dies ist die mit Abstand mächtigste Waffe im ganzen Spiel. Habt ihr den Schläger aufgenommen, könnt ihr euren Gegnern so richtig Saures geben. Mit einfachen Schlägen richtet ihr nur mäßigen Schaden an. Benutzt ihr ihn hingegen mit einer Smashattacke, so sind die Chancen eures Gegners, nach diesem Schlag wieder auf die Plattform zu kommen, gleich null. Also, wenn ihr ihn seht, schnappt ihn euch und zeigt, wer der Meister im Ring ist.

Blumenstab
Mithilfe dieses Gegenstandes könnt ihr auf dem Kopf eures Gegners eine kleine Blume wachsen lassen. Diese erhöht nach und nach die Schadensprozente eures Kontrahenten und fällt schließlich nach einiger Zeit wieder ab. Man kann nicht sagen, dass dieser Gegenstand sehr nützlich ist, um dem Gegner viel Schaden zuzufügen, aber lustig ist er allemal.

Näherungs-Mine
Nachdem ihr diesen Gegenstand aufgenommen habt, könnt ihr ihn platzieren, wo ihr wollt. Wenn die Mine nun von einem Charakter berührt wird, kostet ihn das sehr viel Energie. Seid jedoch vorsichtig, denn die Mine macht keinen Unterschied, wem sie Schaden zufügt.

Mr. Saturn
Ein weiterer Gegenstand, der eigentlich keine richtige Waffe ist. Nachdem ihr ihn aufgenommen und geworfen habt, wirft er alle weiteren Utensilien von der Plattform, die er berührt. Ihr könnt ihn auch auf einen Gegner werfen, was allerdings nicht sehr viel Schaden anrichtet.

Schirm
Dieses Hilfsmittel hat einen Vorteil: Es kann als Schlagwaffe eingesetzt werden und lässt euch langsam aus der Luft zu Boden gleiten. Ihr werdet diesen Gegenstand zu schätzen wissen, wenn ihr eine große Strecke überwinden müsst, um wieder auf die Plattform zu gelangen.

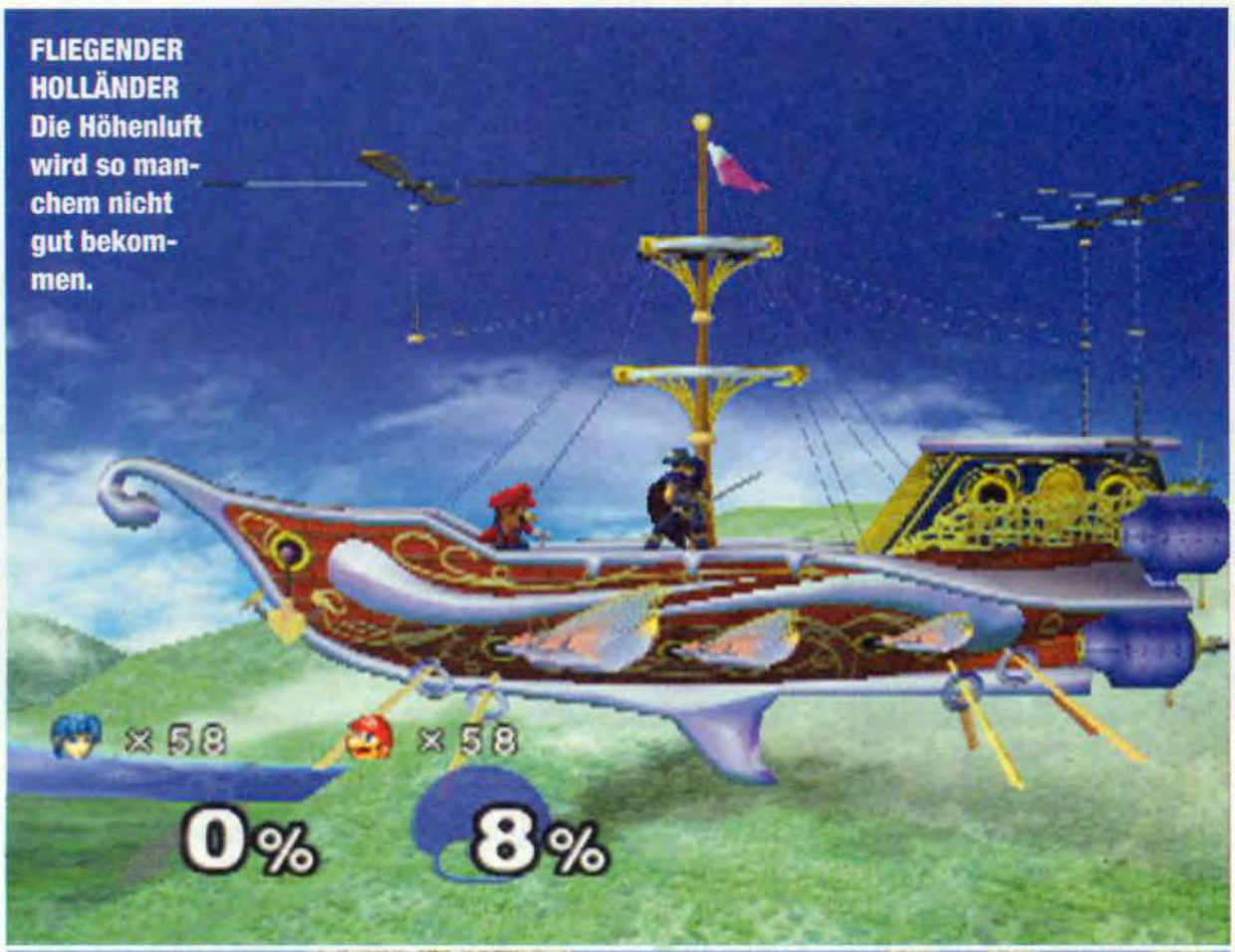
Pokéball
Zu diesem Gegenstand muss man nicht viel sagen. Nehmt ihn auf und werft ihn in Richtung eures Gegners. Es erscheint nun ein zufällig ausgewähltes Pokémon, das den Gegnern, entsprechend seiner Fähigkeit, Schaden zufügt.

Laserknarre
Diese Waffe richtet, nachdem ihr sie aufgenommen habt, nicht sehr viel Schaden an. Sie ist jedoch sehr hilfreich, um eure Gegner auf Distanz zu halten. Kommt euch ein Gegner zu nahe, greift ihr folglich zur Laserwaffe.

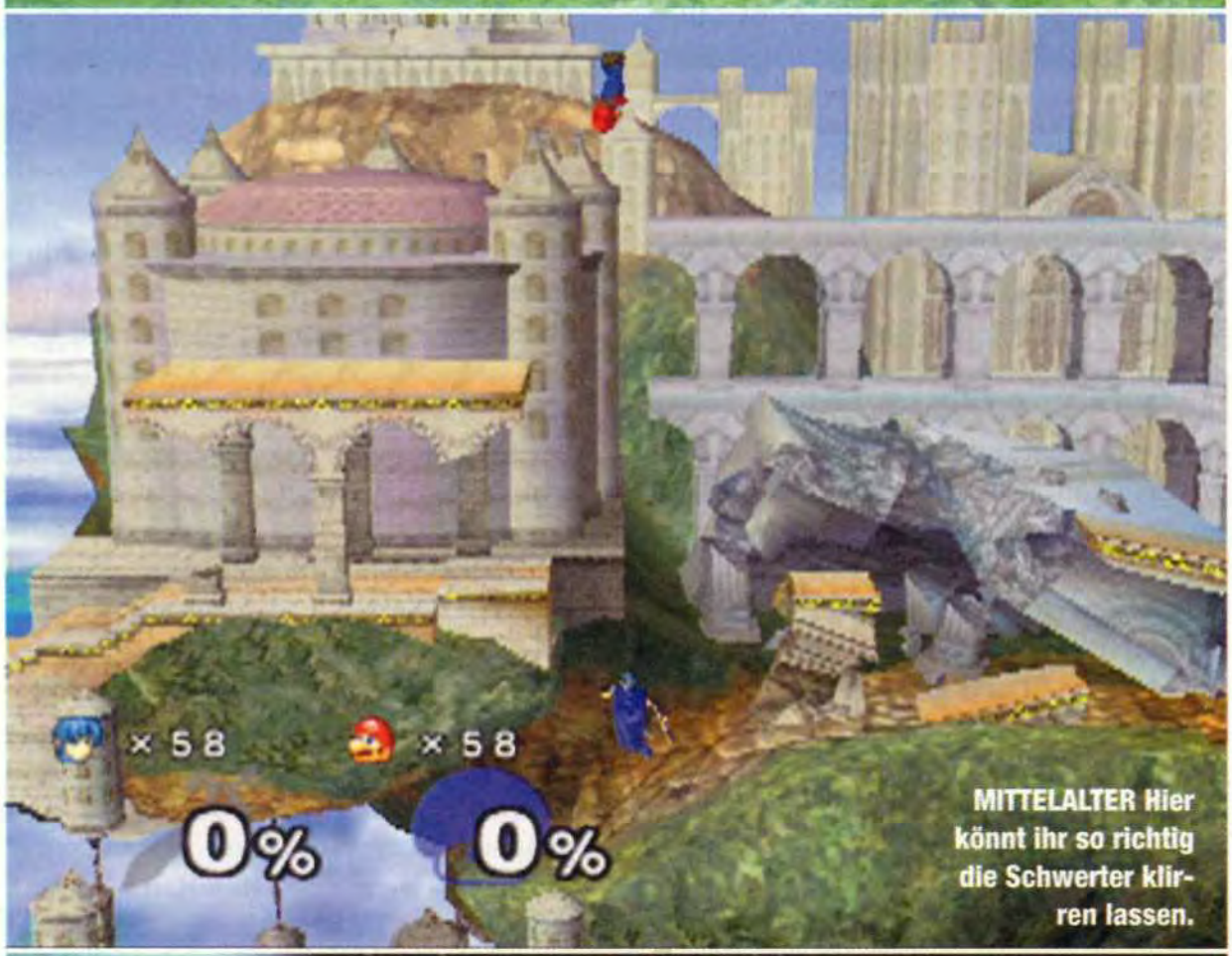
Roter Panzer
Dieser Panzer ist euch ebenfalls schon mehr als bekannt. Im Gegensatz zum grünen Panzer fällt dieser nicht von der Plattform, wenn er an den Rand kommt. Auf diese Weise sorgt dieser Gegenstand für einen gewissen Nervenkitzel. Man läuft nämlich Gefahr, davon getroffen zu werden, wenn man sich auf der Ebene befindet, auf der er hin- und hergleitet.

SÜDSEE-IDYLLE Lasst euch hier von der wunderschönen Grafik der Umgebung nicht vom Kämpfen ablenken.

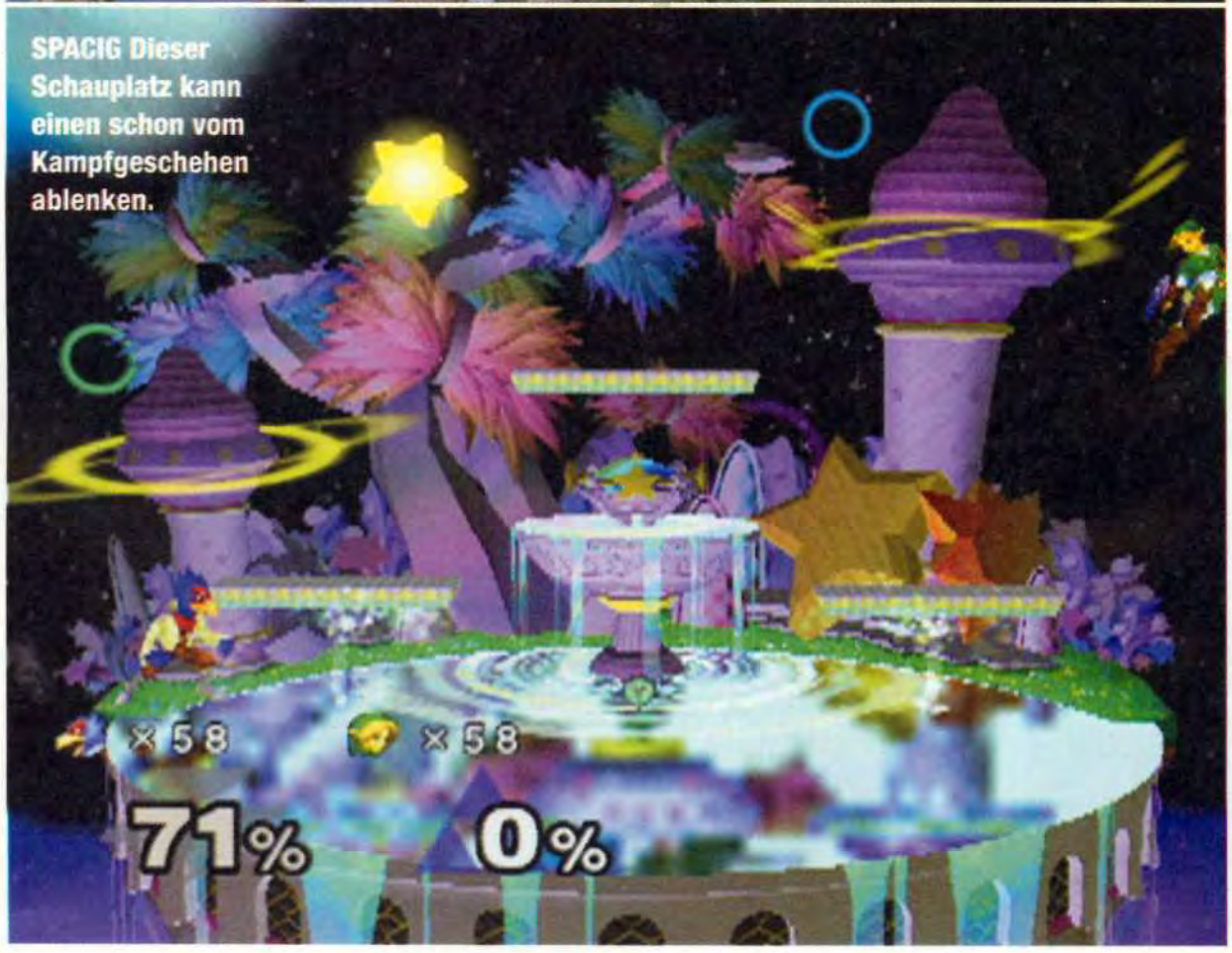
MIT SCHIRM, CHARME UND MELONE Dieses Item schützt euch nicht nur vor Regen.



FLIEGENDER HOLLÄNDER Die Höhenluft wird so manchem nicht gut bekommen.



MITTELALTER Hier könnt ihr so richtig die Schwerter klirren lassen.



SPACIG Dieser Schauplatz kann einen schon vom Kampfgeschehen ablenken.

Sternenzepter
Dieser Gegenstand ist aus den Kirby-Spielen bekannt. Benutzt ihn, um eure Kontrahenten zu vermöbeln. Oder nutzt ihn in Kombination mit einer Smashattacke, um einen Stern auf die Gegner zu schießen. Leider ist die Anzahl an Sternen, die ihr so verschießen könnt, begrenzt.

Nintendo-Scope
Dieser Gegenstand dürfte noch aus alten SNES-Zeiten bekannt sein. Der Nintendo-Scope ist vielseitig einsetzbar. Ihr könnt viele kleine Schüsse damit abgeben oder einen großen abfeuern, indem ihr die Feuertaste gedrückt haltet und die Energie bündelt. Der einzige Nachteil bei diesem Hilfsmittel ist, dass ihr euch während eines Schusses nicht bewegen könnt. Sucht euch deshalb eine geeignete Position aus, um eure Kontrahenten aufs Korn zu nehmen.

Warp Star
Mithilfe dieses Utensils könnt ihr eurem Gegner sehr großen Schaden zufügen. Nachdem ihr ihn aufgenommen habt, fliegt ihr davon und landet in einer Explosion auf eurem Kontrahenten. Ein sehr nettes Spielzeug, das auch noch spektakulär aussieht.

Gegenstände, die euch einen Vorteil verschaffen:

Hasenohren
Nachdem ihr diesen Gegenstand an euch genommen habt, könnt ihr euch schneller bewegen und höher springen. Eine gute Möglichkeit, um Konfrontationen aus dem Weg zu gehen.

Tarnkappe
Dieses Hilfsmittel macht euch für eine gewisse Zeit unsichtbar. Wenn man genau hinsieht, kann man nur eure Umrisse erkennen. Führt ihr einen Schlag aus, werdet ihr für diesen kurzen Moment sichtbar. Die Wirkung des Mantels hält nur eine begrenzte Zeit an.

Nahrung
Es existieren verschiedene Arten von Nahrungsmitteln in diesem Spiel. Wie hoch der Heilungseffekt ist, hängt von der Art ab, die ihr aufnehmt.

Herzcontainer
Die Aufnahme dieses Gegenstandes wird mit einer Heilung von 100 Prozent eurer Schadensprozente belohnt. Also schnappt ihn euch, sobald ihr ihn seht.

Maxi-Tomate
Der Heilungseffekt dieses Hilfsmittels ist zwar nicht so groß wie der des Herzcontainers, aber dennoch ganz ansehnlich. Nach Aufnahme werden euch 50 Prozent eures Schadens wieder gutgeschrieben.

Grüne !-Box
Dieses grüne Teil verwandelt euren Helden in Metall. In diesem Zustand seid ihr noch immer verwundbar. Es ist jetzt aber viel schwieriger, euch von der Plattform zu werfen, da ihr viel schwerer geworden seid. Ihr könnt euch trotzdem noch so schnell bewegen, als hättet ihr den Gegenstand nicht aufgenommen.

Giftpilz
Dieses tückische Utensil lässt euch schrumpfen. In diesem Zustand sind eure Attacken schwächer und ihr könnt euch nicht so schnell bewegen. Das Gemeine an diesem Pilz ist, dass er genauso aussieht wie der Superpilz. Ihr werdet es erst merken, wenn es zu spät ist. Aber keine Sorge, die Wirkung hält nicht lange an.

Schraubattacke
Diesen kleinen, runden Gegenstand erkennt ihr an dem leuchtenden Blitzsymbol. Habt ihr ihn aufgenommen, führt ihr bei jedem Sprung eine Schraubattacke aus. Berührt ihr bei einem Sprung einen Gegner, fügt ihr ihm Schaden zu. Ihr könnt diesen Gegenstand so lange benutzen, wie ihr wollt. Werft ihn einfach weg, wenn ihr ihn loswerden wollt.

Super-Stern
Zu diesem Gegenstand muss man nicht viel erklären. Er macht euch für einige Zeit unverwundbar.

Superpilz
Dieser Gegenstand lässt euch zu einem Riesen heranwachsen. In diesem Zustand sind eure Attacken stärker und ihr könnt euch schneller als sonst bewegen. Die Wirkung hält jedoch nur einige Momente an, also macht das Beste daraus.

Classic-Modus

Im Classic-Modus hat das Spiel eine klare Kampfreihenfolge. Die Art der Kämpfe bleibt immer gleich, nur die Gegner, gegen die ihr antretet, sind jedes Mal unterschiedlich.

Kampfnummer	Art	Beschreibung
1	1 gegen 1	Den ersten Kampf müsst ihr gegen einen Gegner bestehen. Die Auswahl eures Kontrahenten ist jedes Mal unterschiedlich.
2	2 gegen 2	Dieses Mal müsst ihr im Team mit einem Partner kämpfen. Eure Gegner sind auch hier jedes Mal unterschiedlich.
3	Bonus	In dieser Bonusrunde müsst ihr in einem abgegrenzten Areal Ziele zerstören. Ihr habt allerdings nicht sehr viel Zeit dafür. Jeder Charakter hat dabei sein eigenes Gebiet, welches auch immer gleich bleibt.
4	1 gegen 1	Diesen Kampf habt ihr gegen einen Gegner zu bestehen, wobei die Auswahl eures Kontrahenten wieder zufällig ist.
5	3 gegen 1	In dieser Runde steht euch ein ungewöhnlicher Kampf bevor. Ihr müsst euch mit zwei Partnern gegen einen Riesengegner behaupten. Da eure Partner sehr stark sind, könnt ihr diese Konfrontation ruhig ihnen überlassen.
6	Bonus	In der Bonusrunde könnt ihr drei Trophäen zu eurer Sammlung hinzufügen. Versetzt den von oben herunterfallenden Objekten einen Schlag, um sie in die Mitte zu bringen.
7	1 gegen 1	Das dritte Mal, dass ihr – zu den üblichen Bedingungen – gegen einen Gegner antreten müsst.
8	1 gegen Team	Dieses Mal steht ihr sehr vielen, aber schwachen Gegnern gegenüber. Stellt euch einfach in die Mitte der Arena und benutzt hauptsächlich die Attacke Oben und A. Auf diese Weise solltet ihr schnell die nächste Runde erreichen.
9	Bonus	Schnell sein ist hier die Devise. In dieser Stage sind mehrere Türen auf eurem Weg platziert. Je weiter ihr vordringt, desto mehr Münzen werdet ihr zur Belohnung erhalten.
10	1 gegen 1	Euer Gegner ist in dieser Runde aus Metall. Um ihn von der Plattform zu stoßen, benutzt einfach die Smashattacke. Nach einigen Treffern wird ihm sein erhöhtes Gewicht zum Verhängnis.
11	1 gegen 1	Ihr habt es geschafft. Nun tretet ihr dem Endgegner Crazy Hand gegenüber.

Endgegner des Classic-Modus:

Am Ende des Classic-Modus bekommt ihr es mit Crazy Hand zu tun. Dieser Gegner hat eine große Auswahl an Attacken, die er zum Teil sehr schnell ausführt. Bei ihm werden keine Schadensprozente angezeigt, sondern Energiepunkte. Die Höhe variiert parallel zum eingestellten Schwierigkeitsgrad.

Handrakete:
Bei dieser Attacke hebt er langsam ab wie eine Rakete und kommt aus dem Hintergrund herangeschossen. Diesem Angriff könnt ihr leicht ausweichen, indem ihr einen Doppelsprung ausführt. Crazy Hand hat so keine Möglichkeit, euch zu treffen, da ihr euch für ihn unerreichbar in der Luft befindet.

Würgegriff:
Dieser Angriff kündigt sich durch die Bewegung seiner Finger an. Nach einigen Momenten greift er nach euch. Bewegt euch im richtigen Moment von ihm weg. Benutzt dazu entweder einen kleinen Sprint oder einen Doppelsprung.

Fingerlaser:
Crazy Hand feuert bei dieser Attacke Laserstrahlen aus seinen Fingerspitzen ab. Dabei deckt er ein großes Gebiet der Arena ab. Stellt euch nahe an den linken Rand, um den Strahlen zu entgehen.

Fliegende Faust:
Bei dieser Aktion greift euch der Gegner aus dem Hintergrund an. Er hebt ab wie bei der Handrakete, kommt aber schneller angeflogen und visiert euch schon aus dem Hintergrund erkennbar an. Wie bei der Handraketen-Attacke müsst ihr hier einen Doppelsprung ausführen.

Ohrfeige:
Dies ist der gefährlichste Angriff, den Crazy Hand auf Lager hat. Sind eure Schadensprozente schon hoch genug, genügt dieser Treffer, um euch von der Plattform zu befördern. Er führt ihn äußerst unvermittelt aus, was es sehr schwer macht, ihm auszuweichen. Ihr könnt es trotzdem mit einem Doppelsprung im richtigen Moment schaffen. Hierfür ist aber sehr gutes Timing erforderlich.

Fingerschuss:
Der Schuss kündigt sich durch farbiges Blinken der Hand an. Um der Attacke auszuweichen, genügt es bei einigen Charakteren, wie zum Beispiel Mario, sich zu ducken. Andere Kämpfer wiederum sind zu groß. Mit solchen „langen" Charakteren könnt ihr durch einen Doppelsprung dem nahezu vernichtenden Einschlag der Geschosse von Crazy Hand entgehen.

Laufende Hand:
Diese Attacke sieht aus, als wenn das eiskalte Händchen aus der Addams Family einen Auftritt hätte. So witzig das auch aussieht, man darf trotzdem nicht vergessen, durch einen Doppelsprung Crazy Hand auszuweichen.

Handfeger:
Mit diesem Angriff versucht der Gegner, euch von der Plattform zu fegen. Der Beginn ist allerdings gut erkennbar und macht das Ausweichen umso leichter. Führt einen Doppelsprung aus und wartet die nächste Attacke ab.

Fingerstoß:
Bevor Crazy Hand diesen Angriff ausführt, funkelt seine Fingerspitze. Weicht mit einem kurzen Sprint auf die Seite oder einem Doppelsprung auf die Seite aus.

Einfacher Handklatsch:
Mit diesem Angriff versucht der Gegner euch im wahrsten Sinne des Wortes dem Erdboden gleichzumachen. Bleibt dabei möglichst weit links stehen, um außerhalb seiner Reichweite zu sein.

Explosiver Handklatsch:
Bei diesem Angriff hebt Crazy Hand wieder einmal ab und kommt aus dem Hintergrund angeflogen. Er führt diese Attacke sehr schnell aus, so dass ihr schnell reagieren müsst, um zur Seite oder mit einem Doppelsprung auszuweichen.

Fauststoß von oben:
Dieses Mal macht es euch Crazy Hand leicht, ihm auszuweichen. Er beginnt zu schweben und versucht, wenn er über euch ist, euch mit einem Faustschlag zu treffen. Wartet ab, bis er direkt über euch ist, und weicht dann zur Seite aus. Dafür eignet sich entweder ein kurzer Sprint oder ein Doppelsprung.

Wirbelattacke:
Crazy Hand führt nun seine gefährlichste und schnellste Attacke aus. Er hebt blitzschnell ab und wirbelt direkt über euch zu Boden. Wenn man diesen Angriff schnell genug erkennt, kann man ihm mit einem schnellen Doppelsprung zur Seite ausweichen. Das ist aber sehr schwer. Ist man nicht schnell genug, so erwischt er euch doch und fügt euch viele Schadensprozente zu. Die beste Möglichkeit, diese Angriffe unbeschadet zu überstehen, besteht darin, diese Attacken zu blocken.

Adventure-Modus

In dieser Spielvariante durchlauft ihr immer dieselben Arenen, egal welchen Charakter ihr auswählt. Die Levels verlangen euch dabei alles ab. Eure Kampffähigkeiten werden hier genauso wie eure Geschicklichkeit und Schnelligkeit geprüft.

PILZ-KÖNIGREICH — Stage 1

In der ersten Stage dürften sich alte Mario-Fans gleich heimisch fühlen. Es warten unter anderem die bekannten Schildkröten darauf, von euch aus ihrem Panzer geprügelt zu werden. Nach einiger Zeit werdet ihr mit zehn Yoshis konfrontiert. Habt ihr sie mit kräftigen Schlägen auf eine Weltreise geschickt, könnt ihr euch weiter auf den Weg machen. Nach Erreichen des Levelendes bekommt ihr es mit Prinzessin Peach und Mario zu tun.

TIEFSTER KONGO — Stage 2

Im nächsten Abschnitt müsst ihr es zunächst mit zwei Miniatur-Donkey-Kongs aufnehmen. Habt ihr das Match gegen sie gewonnen, will sich nun die Riesenausgabe von Donkey Kong von euch vermöbeln lassen. Gewinnt gegen ihn, damit ihr in den dritten Bereich vorstoßen könnt.

UNDERGROUND MAZE — Stage 3

Wie der Name schon erahnen lässt, befindet ihr euch nun in einem Labyrinth. Die Gegner dürften euch aus den Zelda-Spielen bekannt sein. Durchsucht das Gebiet und ihr werdet in bestimmten Räumen zu mehreren Kämpfen mit Link herausgefordert. Besteht diese Prüfungen und ihr findet nach einiger Zeit den Raum, der das Ziel dieses Abschnittes darstellt.

BRINSTAR — Stage 4

Hier will Samus von euch wissen, wie gut ihr seid. Gewinnt den Kampf gegen sie und ihr erreicht den zweiten Teil dieser Stage. Nun müsst ihr rechtzeitig flüchten, bevor der Planet in die Luft geht.

GREEN GREENS — Stage 5

Kämpft zunächst einen normalen Kampf gegen Kirby. Habt ihr gewonnen, bekommt ihr es mit einem ganzen Team von Kirbys zu tun. Ist euch die Flucht auf Brinstar am Ende gelungen, fordert euch nun die große Variante von Kirby zu einem Duell heraus. Besteht den Kampf und ihr erreicht die nächste Stage.

CORNERIA — Stage 6

Nun bekommt ihr es mit Fox zu tun. Habt ihr den ersten Kampf gegen ihn erfolgreich beendet, kommen ihm seine Freunde zu Hilfe. In der zweiten Auseinandersetzung ist Fox nicht nur schneller, ihr werdet auch noch von seinen Kumpanen unter Laserbeschuss genommen.

POKÉMON STADIUM — Stage 7

In diesem Kampf steht ihr zwölf Pokémon gegenüber. Habt ihr gewonnen, kommt ihr zu Stage 8.

F-ZERO GRAND PRIX — Stage 8

Im ersten Abschnitt müsst ihr schnell sein. Rennt die Strecke entlang und weicht beim Erscheinen des Ausrufezeichens auf eine Plattform aus. Nach Erreichen der Ziellinie bekommt ihr es mit Captain Falcon zu tun.

ONETT — Stage 9

Ness will in diesem Bereich gleich in dreifacher Ausführung wissen, wie man richtig kämpft. Vermeidet die Straße, sobald das Ausrufezeichen erscheint.

ICICLE MOUNTAIN — Stage 10

Springt von Plattform zu Plattform und weicht den Gegnern aus. Seid ihr oben angelangt, fordern euch die Ice Climber zu einem Kampf heraus.

BATTLEFIELD — Stage 11

Hier bekommt ihr es mit einem Team von 15 Kämpfern aus dem Battlefield-Melee-Modus zu tun. Sind sie erfolgreich beseitigt, stellen sich euch die Mariobrüder aus Metall in den Weg. Besiegt sie und macht euch für die finale Konfrontation bereit.

FINAL DESTINATION — Stage 12

Am Ende des Adventure-Modus angelangt, steht ihr Bowser gegenüber.

N-ZONE ZEUGNIS

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance	❑	❑	❑
Nintendo 64	❑	❑	❑
Game Boy Color	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?
(1 = sehr gut, 6 = ungenügend)

Text: Schulnote:____
Layout: Schulnote:____
Titelseite: Schulnote:____
Gesamtnote: Schulnote:____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

GameCube: **Game Boy Advance:**

_____ _____
_____ _____
_____ _____

5. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen
❑ Angespielt ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Zubehör

6. Über welche Themen möchtest du außerdem gerne informiert werden?

❑ Kinofilme ❑ DVD-Filme
❑ Handys ❑ Anime/Manga
❑ Internet ❑ Andere _____

7. Wie gefallen dir der neue N-ZONE-Look und die Heftaufteilung?

	Schulnote
Das N-ZONE-Logo	___
Das Design der Titelseite	___
Design der Heftseiten	___
Schreibstil	___

8. Wie bewertest du folgende GameCube-Komponenten (Schulnote)?

	Schulnote
GameCube-Design	___
Verbindungskabel zum TV	___
Controller	___
GameCube-Spiele	___
Preis-Leistungs-Verhältnis	___

9. Welche Eigenschaften treffen auf N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑

10. Seit wann liest du die N-ZONE?
(aktuelle Ausgabe = 06/2002)
Ausgabe: _____/_____

11. Ich kaufe die N-ZONE ...
... ca. _____ Mal pro Jahr.

12. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
GameCube-News	___	❑	❑	❑
Reportage: GameCube-Start	___	❑	❑	❑
Reportage: Bildstörung	___	❑	❑	❑
Reportage: 5 Jahre N-ZONE	___	❑	❑	❑
Spiele-Lexikon	___	❑	❑	❑
Test: Super Smash Bros. Melee	___	❑	❑	❑
Test: NBA Courtside 2002	___	❑	❑	❑
Test: Dark Summit	___	❑	❑	❑
Test: 18 Wheeler	___	❑	❑	❑
Test: Maniac Racers	___	❑	❑	❑
Import-Test: Gauntlet Dark Legacy	___	❑	❑	❑
Import-Test: NBA 2k2	___	❑	❑	❑
Import-Test: Rune	___	❑	❑	❑
Hardware	___	❑	❑	❑
Leserbriefe	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes	___	❑	❑	❑
Komplettlösung: SSBM	___	❑	❑	❑
Kolumne: Neulich in der Redaktion	___	❑	❑	❑

13. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____
_____

14. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____
_____

15. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____
_____

16. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

17. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname _____

Telefonnummer _____

Straße _____

Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 06 •
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

IMPRESSUM:

VORSTAND:
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

REDAKTION:

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)

Redaktion:
Leitender Redakteur: Jens Quentin
Redaktion: Ahmet Iscitürk, Jean-Reiner Jung, Fabian Sluga
Content Coordinator:
Werner Spachmüller
Auslandskorrespondent:
Warren Harrod
Bildredaktion: Albert Kraus

Layout:
Alexandra Böhm, Christian Harnoth, Lars Kromat

Lektorat/Schlussredaktion:
Margit Koch, Birgit Bauer, Claudia Brose, Nicole Schötz

Textchef:
Michael Ploog

Art Director:
Andreas Schulz

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911 - 28 72 - 341
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241
E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat
E-Mail:thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigenberatung:
Susanne Szameitat (V.i.S.d.P.)
Ina Willax
Fax: +49 - 911/28 18 - 241
E-Mail: susanne.szameitat@computec.de
ina.willax@computec.de

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer
E-Mail: andreas.klopfer@computec.de
Anca Stef
E-Mail: anca.stef@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: +49 - 911/28 72 - 261
ISDN Mac: +49 - 911/28 72 - 260

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen.
Schreiben Sie unter Angabe des Magazins incl. der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH,
Alexander Kreis, Anschrift siehe oben.

VERLAG:

Produktionsleitung:
Martin Closmann

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung),
Jeanette Haag

Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb

Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter

Abonnement:
N-ZONE kostet im Abonnement € 36,60 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland € 49,80)

Abonnementsbestellung Österreich:
Leserservice GmbH, Niederalm 300, A-5081 Anif, Tel.: 06246-882882, Fax: 06246-8825277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementspreis für 12 Ausgaben: € 41,60

Druck:
heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost:
N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424, VKZ B 43739

IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 1. Quartal 2002 29.225 Exemplare

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: nzone@computec.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Kundenservice:
Computec-Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Zentrale Service-Nummer:
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS & TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN:

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Electronic Arts www.electronicarts.de	0190/787906	Mo.-Fr. 9:30-13 Uhr, 14-17:30 Uhr	€ 1,86/Min.
Infogrames www.infogrames.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami www.konami.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
Nintendo www.nintendo.de	0180/5005806	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 0,13/Min.
Swing www.swing-games.de	02131/40666499*	Mo., Mi., Fr. 16-19 Uhr	
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubi Soft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Virgin Interactive www.vid.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Vivendi Universal www.vivendi-universal-interactive.de	techsupport@vup-interactive.de		

*(nur technische Hotline)

INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim	54-55, 63
Carlsen Verlag	57
Computec Media AG	65, 81
Games Store	70
Idee + Spiel	13
Infogrames	32-33
Leipziger Messe	98
Theo Kranz	37
Nintendo	2
Primal Games	51
THQ	61
Vivendi Universal	59

NEULICH IN DER REDAKTION

Wie werde ich ein Superheld?

Spider-Man hat es vorgemacht. Es ist kinderleicht, für Recht und Ordnung zu kämpfen.

Beim Spielen von *Spider-Man: The Movie* sind mir doch glatt die Augen übergegangen. In den ersten Levels steuert ihr Spidey nicht mit dem bekannten Latex-Anzug, sondern nehmt im Strickpullover und mit Motorradmaske den Kampf gegen die Bösewichter auf. Was der Spinnen-Knilch kann, können wir schon lange. Im Selbstversuch hat Jean getestet, wie man zum Retter von Witwen und Waisen wird.

HELDEN-AZUBI In diesem Aufzug sollte sich Spider-Man besser nicht in die Nähe eines renommierten Bankhauses wagen.

DER UNFALL IM FORSCHUNGSZENTRUM

80 Prozent aller Superhelden waren früher ganz normale Menschen. Bis zu dem Tag, wo sie in diesem Forschungslabor waren. Hier ist unsere Chance, eine tolle Super-Fähigkeit zu bekommen: Stellt euch vor ein Labor eurer Wahl und wartet auf einen Zwischenfall. Das kann zwar etwas dauern, aber wenn ihr nicht gerade wie Batman ganz viel Geld habt oder wie Superman ein Außerirdischer seid, gibt es zurzeit keine andere Lösung, eine dieser tollen Fähigkeiten zu bekommen.

SO NICHT Lieber ein paar Jahre warten, als das Wachpersonal zu provozieren.

WENN ALLES NICHT KLAPPT

Irgendwie will sich keine Panne im Forschungszentrum einstellen? Oder das Wachpersonal erfüllt wirklich seinen Job? Dann schickt ihr am besten einen kleinen Brief mit Foto an Nintendo, in dem ihr vorschlagt, dass ihr die Idealbesetzung für den nächsten Teil von *Super Smash Bros. Melee* seid. Vielleicht erhört man euch ja und dann taucht in „Super Duper Bros. Final Klatsch Batsch Collection" folgende Szene auf.

UND TSCHÜSS, FOX Gegen Cubeman hast du keine Chance.

Damals in der Redaktion

Das stand vor **fünf** Jahren in der N-Zone.

Die allererste Ausgabe der N-Zone wurde anscheinend nur von zwei Leuten geschrieben. Hans Ippisch und Oliver Preißner hatten nur noch die Unterstützung von Michael Erlwein, der in der Cheats& Codes-Ecke hilfreiche Tipps zu den Spielehighlights des Testteils lieferte. Dort waren nämlich absolute Alltime-Classics vertreten, die auch einigen von euch sicherlich die Wartezeit auf den GameCube verkürzt haben. Und so sahnten *Super Mario 64*, *Mario Kart 64*, *Wave Race 64* und *Turok* einen Hitstempel ab. Auch im Importteil gab es gleich einen echten Hit mit *Starfox 64*. Der PAL-Test des Spieles um Fox McCloud fand sich auch als Ankündigung in der Vorschau für die Ausgabe 07/1997 wieder. Damals spekulierte man noch mit *Return of Andross* als Titel für die Europa-Version.

VORSCHAU

N-ZONE 07/02 Ab 19.06.2002 am Kiosk!

INFO WAS WIRD GESPIELT BEI ...

Thomas Liebhold

Thomas Liebhold ist Junior Product Manager bei Acclaim Entertainment.

Was spielen Sie im Augenblick?
Golden Sun auf dem Game Boy Advance und *Jak and Daxter* auf der PlayStation 2.

Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Bei *Jak and Daxter* die liebevolle Grafik und der Spielaufbau: einfach Motivation pur.
Golden Sun: Ich hätte nie gedacht, dass so eine tolle Story und ein abwechslungsreiches Kampfsystem in ein Handheld passen und ich einfach weiterzocken muss, bis ich alles gesehen habe.

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Allltime-Favourites und warum?
Super Mario Kart (SNES): Kein Spiel hat mich je länger an eine Konsole gefesselt.
Street Fighter 2 für das SNES, weil ich es bis zur Perfektion beherrscht habe. Und letztendlich der Überflieger schlechthin: *Tetris* für den Game Boy.

Was gefällt Ihnen am GameCube am besten?
Seine Handlichkeit, da ist er knapp an den Handhelds dran.

Welche GameCube-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Keine Frage: *Mario Kart*! Her damit!!!

Mit welchen Video- oder Automatengames begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Breakout für ein undefinierbares Videosystem mit zehn fest installierten Games. Und dann war dann noch der *Asteroids*-Automat in der Eingangshalle eines Kaufhauses.

Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Rennspiele für den kurzen Spaß zwischendurch und Echtzeit-Strategie à la *Starcraft*, wenn ein Netzwerk steht. Und seit neuestem auch Rollenspiele für meinen GBA.

Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Super Mario Kart. Es war schon damals auf dem SNES superschnell im Split-Screen.

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Wenn ihr einen Traum habt, dann haltet stets fest daran. Mit eisernem Willen, der dafür nötigen Ausdauer und einer mehr oder weniger großen Portion Glück wird dieser Traum früher oder später Wirklichkeit werden. Mit diesen drei Zutaten habe ich meinen Traum-Job erreicht.

Pikmin

Shigeru Miyamotos neuester Geniestreich muss sich in der nächsten N-ZONE einem umfangreichen Test unterziehen. Wir trällern in die Pfeife und beobachten, ob die witzigen, kunterbunten Kameraden in Europa genauso gut spuren wie in Japan. Auf die PAL-Anpassung werden wir natürlich auch eingehen. Macht euch auf einen satten Riesentest und eine Komplettlösung gefasst, in der alle Geheimnisse aus dem Vorgarten aufgedeckt werden.

E3 2002: Live aus L.A.

Alle Jahre wieder werden auf der größten Videospielemesse der Welt im sonnigen Los Angeles die aufregendsten neuen Spiele präsentiert. Wir sind natürlich auch dieses Jahr vor Ort und werden euch in der N-ZONE 07/02 unsere ersten Eindrücke von *Zelda*, *Super Mario Sunshine*, *Wario World*, *Mario Party 4* und allen weiteren Krachern für den GameCube schildern. Außerdem nehmen wir die kommenden GBA-Highlights wie etwa *Der Herr der Ringe I* für euch unter die Lupe.

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

ANGESPIELT:		TONY HAWK'S PRO SKATER 4
IM TEST:		SPIDER-MAN: THE MOVIE
IM TEST:		WORMS BLAST
IM TEST:		LOST KINGDOMS
IM TEST:		STAR WARS EPISODE II
IM TEST:		ZONE OF THE ENDERS
IM TEST:		V-RALLY 3

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.